VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº1 3,90€

# EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTABLE | ONLINE

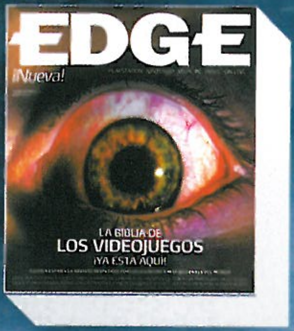


# CRYSIS

Nace una nueva generación en los juegos de PC

GLOBUS






Tengo el placer y la suerte de ser el responsable de la edición española de la revista que tienes en tus manos: EDGE. La mejor del mundo sobre videojuegos, segun los expertos. EDGE España dispondrá como es logico de los excelentes contenidos internacionales de la revista original, pero no se limitará a adaptarlos: los enriquecerá con las noticias y juegos que mas interesen en nuestro país, así como con una serie de nuevas secciones, como por ejemplo la dedicada al hardware.

Los videojuegos son hoy uno de los grandes motores del entretenimiento, con tantos fans como el cine o mas. Este dinamico mercado ha creado un extenso mundo informativo dentro del cual EDGE es la revista de referencia: presenta las novedades mas espectaculares, las entrevistas a los mejores expertos, los análisis de juegos mas profundos, las valoraciones mas exigentes...Todo realizado por grandes profesionales que consiguen exclusivas que ninguna otra revista logrará. Quien quiera estar informado sobre el mundo de los videojuegos avanzados, tiene que consultar EDGE.

Llevo mucho tiempo dedicándome a la informática y la electronica de consumo y he asistido al estallido gradual de los videojuegos, que han pasado en unos años de la nada al todo: ahora estan en manos de compañias muy profesionales que dan una respuesta de alta calidad a un público adulto y exigente. Por eso quiero que EDGE España sea el nexo de unión mas solvente entre lo que las compañias proponen y los usuarios demandan, haciendo una selección de lo mejor del mercado.

Disfruta de este primer número de EDGE, recuerda que cada mes encontrarás la revista en el quiosco y por favor, no olvides darnos tu opinión. Queremos hacer una revista que te guste de verdad.

Gracias

**AITOR URRACA, DIRECTOR**

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Eva Martín y Juan Marcelo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 468 596 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 915 919 662
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
**Cataluña:**
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María de Miguel**
mmiguel@globuscom.es
**País Vasco:**
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
**Suscripciones:** Maite Luis
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 465 254/5. Fax: 914 471 043
marieluis@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
**Marisa Pérez Bodegas**
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
**Carmen San Millán**

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15
F. Imp.: 09/06 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**


# SUMARIO

NÚMERO 1

## Este mes






















## Todos los meses

# SUMARIO

CONTINUACIÓN

## Lo más













## Nuevo





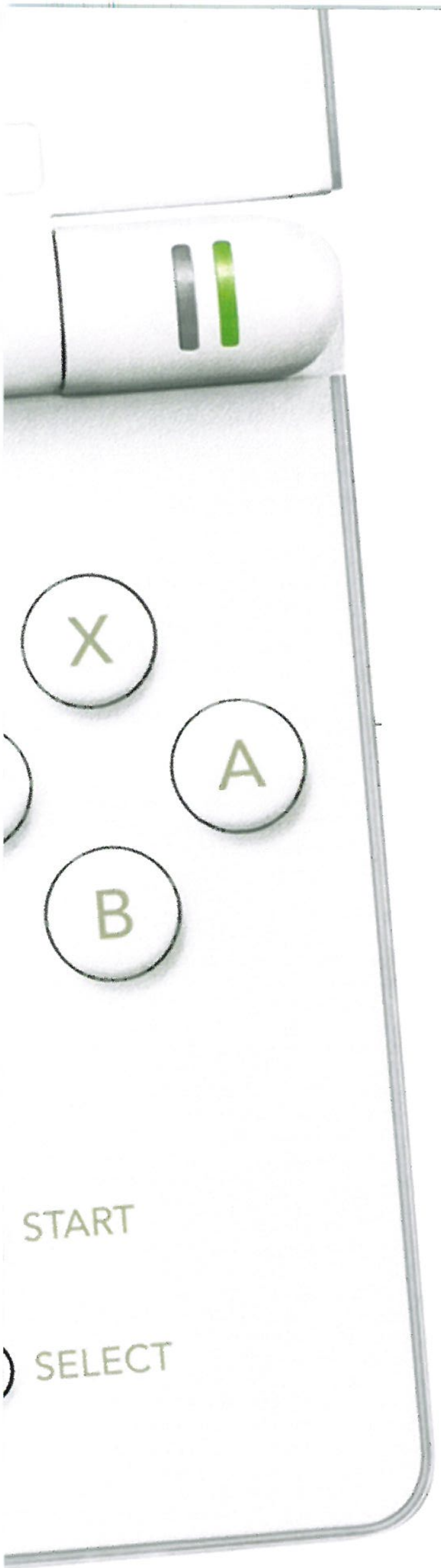




## START




MIC.
http://www.yourpsp.com/psp/psp.html
The official PSP™ (PlayStation®Porta...
Edge Online ~ View Forum - Discussion
News
Back to Main
YSTEM: INTENDO DS
INSIDE THE SYSTEM
NINTENDO DS
Overview
Accessories
Technical Specs
SEE THE SYSTEMS
Nintendo GameCube
Go to page
HELP
Need technical help?
Nintendo DS
START
SELECT
HOME
VOL
Legal • Privacy Policy • Change Country
© 2006 Sony Computer Entertainment Europe




HARDWARE

# Prestaciones DS y PSP

## Nintendo y Sony se enfrentan más allá de los juegos

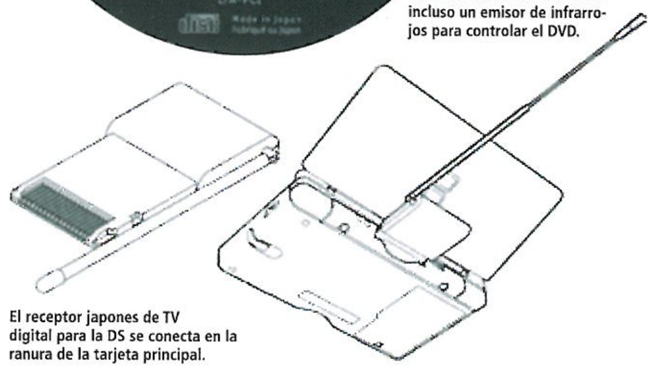
Pocas veces se produce un enfrentamiento tan definido y ferozmente ideológico como el que divide a la Sony PSP y la Nintendo DS. Ambos fabricantes han argumentado en un momento u otro que sus productos son tan diferentes que realmente no compiten en absoluto... pero es precisamente esa diferencia la que ha supuesto que uno y otro se apunten tantos a su favor. Sony ha procurado estampar su marca en el mercado de consolas portátiles ofreciendo gran potencia técnica y posibilidades multimedia (música, fotos y grabaciones en vídeo, películas UMD y, actualizando el *firmware* de los modelos más antiguos, navegación por Internet) con lo que declara la guerra a otro tipo de dispositivos portátiles. Nintendo, mientras tanto, ha tratado de revolucionarse desde el interior, con un enfoque sencillo que innova en la interacción con el jugador y que cambia incluso a los propios juegos. Hasta cierto punto, ambos han logrado ya sus objetivos.

Pero el 15 de febrero, en la conferencia anual de DS en Tokio, Nintendo anunció que incorporaría navegación *web* y recepción de TV digital a la DS en Japón. Aunque casi nadie lo esperaba, el anuncio de esos nuevos dispositivos para la máquina supone un cambio repentino en la estrategia de la compañía centrada hasta ese momento en el juego puro y duro. ¿Está Nintendo dejándose convencer por el modo de pensar de Sony?

El desarrollo del navegador *web* de la DS se está haciendo en colaboración con la compañía noruega Opera Software, especialista en accesos portátiles a Internet gracias a sus versiones Opera Mini y Opera Mobile para móviles. Esto le permitirá a la DS, acceder a Internet desde cualquier *hotspot* Wi-Fi o red doméstica o de la oficina. A diferencia del navegador gratuito de Sony, Opera para DS se venderá y funcionará como una tarjeta de juegos DS normal. Nintendo espera lanzarlo en junio por 3.800 yenes (27 €), algo más barato que un juego nuevo. No se ha confirmado si habrá una versión para occidente, pero un portavoz de Nintendo dijo que estaban estudiando lanzar un producto similar en el mercado europeo y, dada la entusiasta respuesta a los servicios de juego por Wi-Fi para la DS en Estados Unidos y Europa, es probable que nada impida un eventual lanzamiento mundial.




**Aunque no hay fecha, Sony dice que planea lanzar el servicio de *streaming* LocationFree en Europa antes de fin de año. La unidad central tiene un sintonizador de TV e incluso un emisor de infrarrojos para controlar el DVD.**



**El receptor japones de TV digital para la DS se conecta en la ranura de la tarjeta principal.**



**El modo de navegación principal de Opera para DS ofrecerá una visión general de la página *web* visitada en la pantalla táctil, y un detalle aumentado en la superior; se supone que la táctil servirá para hacer *scroll* por la página y teclear caracteres.**

**Puede parecer atrevido** cobrar por algo que tu competidor ofrece gratis, pero con el presidente Satoru Iwata de Nintendo anunciando otro record de ventas japonesas para DS en la misma conferencia (seis millones de unidades vendidas en un tiempo récord), la compañía puede permitirse el lujo de ese atrevimiento. Y muchos comprobarán que merece la pena pagar por Opera para DS. La pantalla táctil permite teclear texto y marcar enlaces, ya sea mostrando un teclado en pantalla o con reconocimiento de caracteres, y la posibilidad de




**Aunque es un montaje fotográfico -no están confirmados ni los nuevos colores de la Lite ni los del navegador de Opera-, así podríamos visualizar una página de Internet. La posibilidad de controlarlo mediante el lápiz óptico será un punto fuerte para el *software*.**



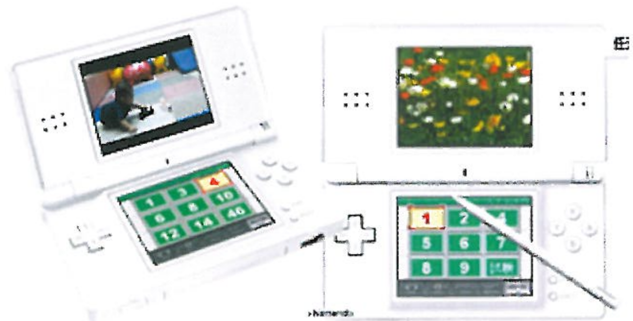
verlo a través de las dos pantallas de la DS compensa su pequeño tamaño, con lo que resulta mucho más práctico para usar internet a diario que el navegador de PSP, funcional pero tosco.

El precio de Opera para DS también denota las distintas filosofías de Nintendo y Sony en relación a la convergencia multimedia, y muestra que todavía están muy lejos de converger entre sí. Para Sony, un conglomerado multimedia y un gigante electrónico con un gran interés en todas las vías de suministro de contenidos, las funciones multimedia son

**Para Sony las capacidades multimedia son esenciales. Para Nintendo son simplemente una nueva vía de ingresos, y una posibilidad de tentar a todo ese público de no jugadores**



**Hay un agradable toque retro (aunque sea algo molesta) en la antena retráctil del receptor de televisión digital de DS. Esto puede que aumente su atractivo en Japón.**



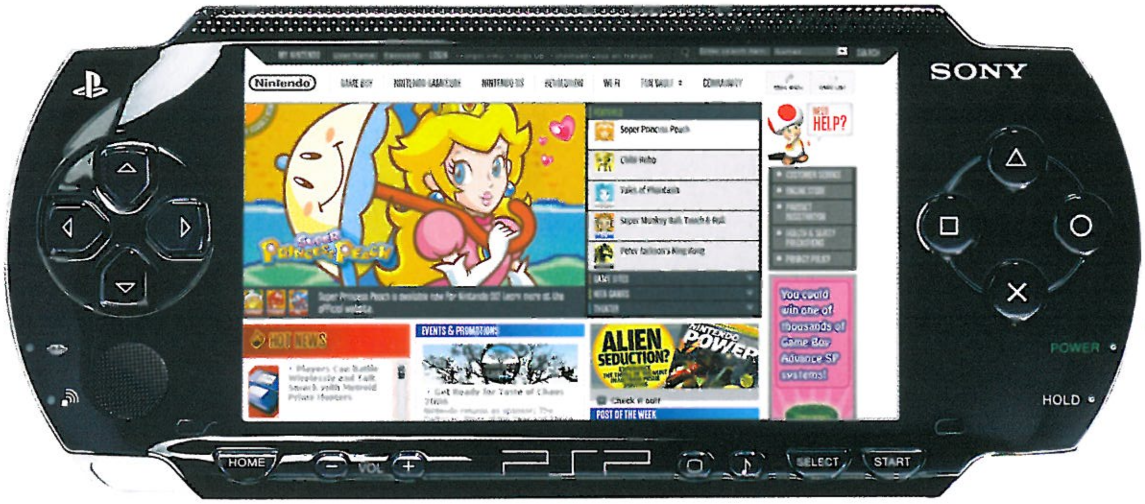
**Cuando veamos TV en DS con el nuevo receptor, la pantalla superior mostrará la imagen y la pantalla táctil funcionará como control remoto, para cambiar de canal.**

esenciales. Para Nintendo son simplemente una nueva vía de ingresos y la ocasión para tentar a todo ese público de no jugadores que se sienten atraídos por DS gracias a juegos como *Brain Training* (no es coincidencia que, en la conferencia de DS, Opera compartiera el centro de atención anunciando títulos de caligrafía y de cocina). De ahí su decisión de integrar TV e Internet, medios baratos al alcance de todos que no ofrecen las mismas complicaciones que la espinosa cuestión de los derechos anticopia de vídeos y música, área en la que, además Apple y su dúo iPod/iTunes se han atrincherado.

**Los detalles** del sintonizador de TV son más esquemáticos. Nintendo no anunció precio ni fechas, aunque se espera que llegue a las tiendas japonesas antes de fin de año. El formato que han mostrado, es una unidad bien proporcionada y sorprendentemente pequeña con una antena extensible que encaja en la ranura de la tarjeta DS de la parte trasera de la máquina. La imagen de TV se mostrará en la pantalla superior, y la pantalla táctil hará las funciones de mando a distancia. El dispositivo cumplirá el nuevo estándar japonés '1seg' para emisiones de TV digital a receptores móviles, un servicio que debería empezar a funcionar ya y que también soportarán los móviles de gama alta. Hay planes para lanzar servicios mucho menos avanzados en Estados Unidos y Europa, pero, puesto que existe un conflicto con el estándar DVB-H de TDT, el lanzamiento en occidente de un sintonizador TV para DS es menos probable que el del navegador Opera.

Sony ha forzado la marcha en este terreno, ahora mismo es posible ver TV en vivo en su PSP ahora mismo, al menos en Estados Unidos. Pero la solución de Sony es mucho más compleja, más potente y considerablemente más cara que el sintonizador de Nintendo. A finales de 2005, la compañía anunció (y después subrayó en el CES en enero de este año) que la PSP versión 2.5 sería compatible con su sistema LocationFree, que, básicamente, es un servicio de *streaming* personal de Internet, con una unidad base (que cuesta 350$). Este módulo de Sony, se conecta al ADLS de casa, al PC, al reproductor DVD, al decodificador de cable o satélite y al grabador de vídeo, y envía vídeo desde cualquiera de estos dispositivos a través de Internet. Inicialmente, era sólo compatible con un televisor portátil espscial, pero ahora soporta los portátiles de Sony y la PSP. Hay ciertas limitaciones –no se puede cambiar de canal en la TV por cable ni, por supuesto, en DVD, y, con PSP, necesitarás estar en un *hotspot* Wi-Fi para acceder. Pero es un sistema increíblemente flexible, que te ofrece un acceso internacional a la programación de TV, entre otras cosas. Se dirige, sin embargo, a la gama más alta del mercado de electrónica de consumo, y no será razonable ni práctico para la mayor parte de quienes tienen una PSP.

A la larga, eso sí, el futuro multimedia de la PSP podría no estar tanto en el acceso libre a cntenidos, sino en las películas UMD y los métodos de distribución *online* más convencionales. Existe un servicio de descarga de vídeo llamado Portable TV que ofrece desde anuncios




El navegador de Internet para la PSP llegó a los usuarios como una actualización tipo *firmware*, tiene la ventaja de ser gratis y no requerir una compra aparte. Pero pese a su práctica interfaz, moverse por las páginas resulta muy laborioso, a menos que estén especialmente diseñadas para la PSP.



de películas gratis hasta episodios de pago de series de TV, que han estado disponibles para propietarios nipones de una PSP desde julio de 2005, aunque sólo a través de los PCs de los usuarios y el proveedor ISP So-net, propiedad de Sony. Para probarse de verdad su capacidad en esta área, Sony necesita tener éxito con Sony Connect, la opción rival de iTunes, el programa de Apple para bajar música. Su amplísimo fondo multimedia –la compra de MGM el año pasado le proporciona la mayor cinemateca propiedad de un estudio– es al mismo tiempo una bendición y una maldición. Tiene una biblioteca interna incomparable, pero sin la neutralidad que ha caracterizado la presencia de Apple en el mercad de la música. Lo que es más, Connect está muy por detrás de iTunes en cuanto a robustez, comodidad e integración.

Claro que Sony se guarda un as en la manga, según un reciente informe de Variety, Connect suprimirá pronto la máquina intermedia. Se afirma que la empresa tiene ambiciosos planes para una revisión general del servicio Connect en 2006, y que estos supondrán la entrega directa de contenido a PSP y PS3. Si es verdad (y no hay razón para no creerlo), la idea de eliminar un eslabón más en la cadena de entrega de contenidos suena muy bien, y podría ser un punto diferenciador vital para Sony en un mercado tan competitivo. En la presentación que hizo la compañía en la feria CES se mencionó un servicio específico de Sony Connect para PSP que se lanza ahora y ofreció películas completas e incluso juegos para descargar, pero no aclaró nada sobre los detalles (precios y si precisará la intermediación de un PC). Actualmente, la mayor barrera para el éxito de este servicio es la capacidad de memoria de la PSP, pero a medida que el Memory Stick de 1 Gb es más asequible, y con mayores capacidades de memoria, esa pega podría quedar solventada.

Aunque Nintendo ha probado recientemente reproductores multimedia como el dispositivo Play-Yan de GBA, no hay indicios de que tenga intención de seguir a Sony por ahí. Parece más probable que dejará a empresas como Datel, con su accesorio Max Media de 4 Gb, que sean los que suministren a los consumidores que quieren que DS compita de igual a igual con PSP, o venza al iPod en la pugna por la música MP3. Por eso transformaron completamente las capacidades de la consola; el navegador Opera y el sintonizador de TV son simples accesorios para una compañía que siempre ha aceptado tales extensiones para sus consolas, pero nunca se ha implicado realmente en ellas. Después de todo, se trata de la empresa que llevó a muchos hogares japoneses sus primeros *módems* en los días de Famicom, y venció a los móviles de gama baja con la fotografía digital básica de la Game Boy Camera. El explosivo desarrollo de la DS en Japón empujada a Nintendo a ampliar su punto de vista –Opera para DS es una oportunidad de convertirse en el navegador líder– pero Sony puede estar segura que, en la carrera por ser el *walkman* del siglo XXI, el reto para la PSP es el iPod.




El Max Media Player de Datel para DS es un diminuto disco duro de 4 Gb que se conecta en la ranura para cartucho de la GBA y consiste en el *software* para multimedia en una tarjeta DS y una aplicación de PC para convertir los vídeos. Parece que costará unos 200 euros, lo que no es ganga.

## Todo sobre los nuevos discos UMD

**¿Qué éxito puede tener el formato de videodisco para la PSP de Sony?**

**La mejor característica multimedia de la PSP, al menos en las tiendas (donde están bien visibles), es sin duda la posibilidad de comprar películas en soporte UMD. El formato parece prometedor, con ventas a la altura de los juegos para PSP que llegaron al medio millón en los seis primeros meses, y un despegue más rápido que el del DVD en su lanzamiento. Aún así, en febrero Sony Pictures, Paramount y Warner confirmaron que recortarían el lanzamiento de películas UMD porque las ventas eran más bajas de lo esperado. Los comerciantes esperan adecuarse y reducir el espacio dedicado en sus tiendas; igual que la Xbox y la GameCube han sido relegadas con la llegada de la Xbox 360, el formato UMD podría verse afectado por los DVDs de alta definición que saldrán a finales de este año. Parte del problema es el alcance del tipo de público que tiene una PSP, y en consecuencia se están cancelando estrenos de películas clásicas al no ser de interés para los que tienen una PSP. Pesa también la resistencia del consumidor a comprar películas dos veces, una en DVD y ahora en UMD y, aunque Sony está respondiendo con packs DVD 2 en 1 y hablan de un adaptador que permite ver UMDs en la tele, puede que la aceptación, especialmente en nuesto país, sea escasa.**




La naturaleza de los títulos que se venden especialmente bien en UMD ofrece una pista del límite de edad que aqueja actualmente al formato. ¿Podrá Sony solucionar esto?

## Newswire

eidos

### SCi no se vende

SCi fue obligada a realizar una auditoría para compradores potenciales, tras adquirir el año pasado Eidos. Ahora acaba de declarar que ha roto todas las conversaciones sobre posibles compras. Los precios de las acciones subieron recientemente por los rumores de adquisición, pero es poco probable que esa tendencia se mantenga tras este anuncio de la empresa: "El consejo no cree que vaya en el interés de la compañía o de los accionistas prolongar las conversaciones por más tiempo". Esto, sin embargo, coincide con los insistentes rumores de que el interés de SCi para el futuro cercano apunta únicamente a la intención de reforzar la política de gestión y de IP de Eidos, y a alcanzar sus objetivos financieros para 2006.

HARDWARE

# Sobrecarga sensorial AmBX

## La demostración de Philips de su ambiciosa plataforma de efectos ambientales causa sensación, pero ¿es para tanto?



### Tabla Rasa

**Philips mira al futuro**

**AmBX no es la única muestra de la excéntrica tecnología interactiva que Philips está investigando en sus laboratorios, y quizá tampoco la de mayor potencial para los juegos. En la feria CES de Las Vegas presentaron el Entertable, un dispositivo de mesa con pantalla táctil LCD de 30" capaz de hacer sentir hasta 45 objetos en su superficie. Philips ve el prototipo, creado por su laboratorio de Eindhoven (Holanda), como una plataforma ideal para juegos de mesa digitales, y potencialmente como una *workstation* para grupos en colegios y empresas. Lo probará inicialmente en bares y casinos, pero si el precio se baja y hay apoyo de los grandes del videojuego, es fácil imaginar la demanda para una versión doméstica. Ya que DS ha mostrado que el control táctil puede estimular nuevos mercados y estilos de juego, esta innovación tiene un futuro prometedor.**

Escondida en un laboratorio de investigación de Philips en Redhill, Gran Bretaña, hay una gran pantalla plana en un lujoso y moderno salón home cinema, que muestra un recorrido en primera persona por una montaña rusa sacado del *RollerCoaster Tycoon 3* de Atari. Pero esta pantalla posee una diferencia definitiva... cuando la montaña rusa gira hacia el sol del atardecer, unas luces de colores situadas en el techo, tras la pantalla y tras dos soportes ciegos, bañan la sala de amarillo y de naranja. Cuando la acción da la vuelta, los colores también giran para iluminar desde atrás, y la zona de alrededor de la pantalla se tiñe de un difuminado entre azul oscuro y negro. Las luces que aparecen en pantalla tienen su réplica con efectos estroboscópicos en la habitación, y el rechinar del ascenso por la montaña rusa se acompaña por una feroz vibración bajo los sofás de cuero negro, para en el descenso accionar dos potentes ventiladores a la altura del suelo que proyectan una corriente de aire sobre los incrédulos rostros de los espectadores. La experiencia de Philips en iluminación es una constante, como demuestran sus pantallas de tv con ambilight, que pretenden llevar la acción más allá de la pantalla.

**Las sensaciones que vemos en pantalla se hacen reales gracias a la vibración bajo los sofás, el sistema estroboscópico y dos ventiladores que crean una intensa corriente de aire**

Este es el prototipo de sala usada para demostrar AmBX, la plataforma de Philips para proyectar el entretenimiento audiovisual al conjunto de la habitación, con iluminación ambiental dinámica y otros efectos ambientales. Contiene más de 50 dispositivos AmBX y ciertamente impone bastante, pero, según la responsable de marketing Jo Cooke, no es demasiado improbable que se venda. "Pasarán unos años antes de que la gente tenga salas como esta... pero no tantos", apunta. Claro que su confianza no es tan fácil de compartir.

El hecho es que *RollerCoaster Tycoon 3* resulta por ahora la demostración más lógica y apasionante de este sistema que ha desarrollado Philips, se debe a que se trata de una simulación de un trayecto de montaña rusa de dos minutos. En otro contexto, la experiencia AmBX amenaza con distraer más que sumergir al espectador, y es difícil de resistir durante períodos largos.

En las demostraciones de AmBX con el título *Broken Sword 3* y la película de animación *Robots* (Philips intenta soportar no sólo juegos sino también DVDs), la sutileza y la fluidez de las transiciones luminosas deja mucho que desear, distrayendo la mirada de la pantalla demasiado a menudo. Y la escena de *Sonic Heroes* (una frenética secuencia de un minuto con estruendos que retumban en el sofá y chisporrotean con luces caleidoscópicas de vivos

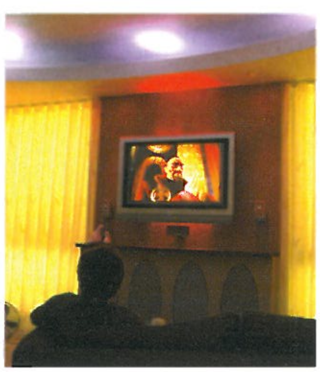


**Jo Cooke (izquierda) y David Eves (derecha) hablan maravillas de la tecnología AmBX.**





**Aunque se ha identificado a los juegos como el mercado óptimo para esta tecnología, Philips está investigando multitud de aplicaciones para AmBX, entre ellas esta extraña mesa interactiva ambiental.**







**Justo frente al sofá hay dos ventiladores que impulsan el aire en los momentos de movimiento veloz. Parecerá ridículo, pero los efectos aéreos son el componente más eficaz y entretenido del paquete AmBX.**



Aunque obviamente es menos imponente que la sala de demostración, esta instalación PC "realista" tampoco convenció al mostrar una demo de juego en directo con *Broken Sword 3*, y suscitó dudas sobre lo prácticas que serán las instalaciones AmBX en espacios menos optimizados que éste.

colores) es más bien desagradable. Las rítmicas luces disco de la demo *Dance: UK* tienen sentido, pero no hacen nada que no hicieran los DJs en las bodas desde hace algún tiempo.

Esto, para ser justos, es el prototipo futurista de AmBX, pero al lado había una versión más realista de lo que podría estar en las casas para fines de año, que es cuando se lanzará AmBX para PC. El portátil queda rodeado por cuatro pequeñas torres luminosas, con cuatro lámparas horizontales sobre y bajo la pantalla, un miniventilador a cada lado y una franja retumbante delante del teclado. Estos son todavía prototipos: AmbX está negociando ahora mismo acuerdos de licencia con fabricantes de periféricos y ni siquiera pueden confirmar si tendrán soporte hardware de la propia Philips. Los anuncios oficiales se esperan para ya mismo.

Cooke opina que un kit de gama media similar se venderá para navidad por menos de 200 euros, aunque David Eves, el inventor de AmBX, sugiere dos torres luminosas, una retroiluminación y la banda retumbante como mínimo. Como AmBX es un lenguaje técnico que funciona sobre abstracciones, es totalmente escalable, y Philips espera que los usuarios construyan y personalicen sus propias instalaciones; la única limitación sobre el número de dispositivos que soporta es el número de puertos USB con que cuentes.

Philips no anunciará aún formalmente la compatibilidad con *software* todavía, aunque *Broken Sword 3* y su próxima secuela parecen darse por supuestos. Al parecer habrá también soporte para un "puñado" de lanzamientos al final del año, entre ellos una mezcla de juegos nuevos y títulos clásicos. No obstante, todos los dispositivos AmBX se venderán con una aplicación que desarrolle efectos de iluminación simples para cualquier juego al estilo de las teles planas Ambilight de Philips, así como un reproductor multimedia compatible con AmBX y un plug-in para Internet Explorer que permita navegar por *webs* con contenido AmBX.

Muy pronto, Philips espera hacer dinero licenciando la tecnología a fabricantes de periféricos, que según Cooke están entusiasmados ante la posibilidad de que haya un puente estandarizado entre los desarrolladores de juegos y ellos: "Con AmBX tendrán al fin la libertad de hacer lo que quieran y no necesitarán tener relación con los proveedores de contenidos. Por tanto les ofrece más opciones". Aunque la compañía subraya la positiva recepción por parte de los estudios, es obvio que tendrá que trabajar mucho para asegurar un buen soporte en programas, con ayuda de los especialistas externos de Sumo Digital.

"Estimamos que habilitar un juego equivale a dos meses de trabajo de una persona", sostiene Eves. "Dentro de nuestro acuerdo de licencia ofrecemos la ingeniería para hacer la mayor parte de ese trabajo. Esto significa que el efecto sobre los desarrolladores y sus calendarios será mínimo". Tampoco descarta licenciar software a largo plazo. "Hay valor en el contenido, porque la gente parece que está dispuesta a pagar algo más por contenidos con AmBX. Si nosotros podemos aportar ese valor...", apunta Eves riendo.

Philips confía en que podrá soportar todas las consolas ya el año que viene. "Técnicamente no es difícil... Es más una cuestión de marketing", alega Eves, aunque de la integración con el home cinema se sabe menos. "Con música y vídeo ya es una discusión sobre estándares más ardua, en la que Hollywood tiene que tomar parte". Lo que se desconoce es si el gancho de AmBX trascenderá el grupo de avanzados usuarios con buena economía para acercarse y convencer al gran público que es el objetivo de Philips.



## LA WEB DEL MES

**Demostrando que comparten la misma inspiración y visión artística que ha aportado el show iam8bit y el 1up'zine de Raina Lee, los editores de Lifemeter Zak Giallongo, Dave Roman y Stephanie Yue, han creado un proyecto pionero en Internet para tebeos y arte relacionados con los videojuegos.**
**Aunque está todavía en su fase inicial, Lifemeter crece diariamente con aportaciones de un grupo de artistas independientes de todo el mundo, que comparten perspectivas sobre sus mundos digitales favoritos. Hasta ahora las aportaciones parecen limitarse al panteón clásico de Nintendo, lo que muestra la influencia del sistema de 8 bits sobre una generación de creadores. Pero el sitio ya muestra una diversidad de reacciones, desde tebeos humorísticos normales hasta opciones más vanguardistas.**

**Site:** Lifemeter Comics
**URL:** www.lifemetercomics.com

OUT THERE




## E-MAILS CON RITMO

**En un intento de darte pie a usar la informática tanto como tus manos, unos investigadores de Microsoft han desarrollado el sistema StepUI para su próximo TechFest. Inspirándose en Dance Dance Revolution el equipo ha creado el prototipo StepMail, un gestor de correo que abre, cierra y borra e-mails con una combinación de pasos de baile, y StepPhoto, organizador y visualizador de imágenes que funciona de forma similar.**
**Aunque es improbable que el sistema se comercialice próximamente, las pruebas internas en Microsoft al parecer han ido bien, y los usuarios se divierten saltando y bailando mientras borran los mensajes de e-mail.**



ENTREVISTA

# La lógica de Irrational

## El muy independente estudio de Ken Lavine ha sido adquirido por Take 2. ¿Esto es una afrenta a su independencia o un respaldo a sus éxitos?



El cofundador y director creativo de Irrational, Ken Livine, cree que el futuro de los desarrolladores está en ser superpequeños o arriesgarse a ser comprados por una de las randes compañías del sector.



El estudio Irrational, con doble sede, en Boston (Estados Unidos) y Canberra (Australia), ha desarrollado *System Shock 2, Freedom Force* y ha llevado a cabo aportaciones sorprendentes a las series *Tribes* y *SWAT.* Durante largo tiempo ha abanderado el desarrollo independiente, pero los rumores de que Take 2 había comprado no sólo los derechos de publicación de la presunta continuación de *Shock, BioShock,* sino también la propia Irrational, se confirmaron el pasado enero. Edge ha entrevistado al cofundador y director creativo de Irrational, Ken Levine, sobre el pasado, el presente y el futuro del estudio.

**Tras pasar una década como responsable directo de la supervivencia de tu estudio, ¿te sientes cómodo dejando esa responsabilidad en manos de una empresa ajena?**
He pasado de hacer tres trabajos a tener uno y medio. Eso significa que puedo dedicar todo mi tiempo a trabajar en los juegos, en vez de simplemente escribir los diálogos y el armazón del diseño.

**Soy un tipo difícil y nadie quiere hablar conmigo. Sea cual sea la razón, ningún editor me ha forzado nunca a hacer un cambio de guión o de diseño**

No echo de menos nada, pero nada, de mi antiguo trabajo. Estoy encantado de volver a ser simplemente un diseñador de juegos a jornada completa.

**¿Fue crucial la independencia para formar la filosofía de Irrational? ¿Es esa filosofía ahora lo bastante fuerte como para sobrevivir?**
Cuando es otro el que paga, nunca eres del todo independiente. El único juego en el que fuímos realmente independientes al 100 por cien fue *Freedom Force vs The 3rd Reich,* que pagamos con nuestros propios ahorrillos.

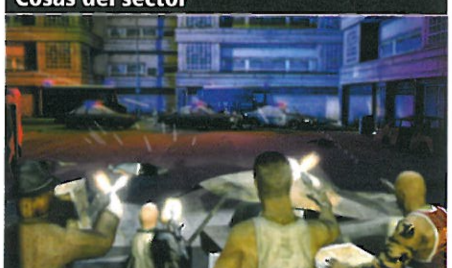
Dicho eso, siempre hemos tenido una inmensa suerte al hacer juegos: EA no nos molestó con *Shock 2* o la primera *Freedom Force,* y Vivendi también nos dejó en paz con los juegos que hicimos para ellos. Quizá porque, socialmente, soy un tipo difícil y nadie quiere hablar conmigo. Sea cual sea la razón, ningún editor me ha forzado nunca a hacer un cambio de guión o de diseño.

**Pero varios de sus títulos han sufrido fricciones entre el estudio y el distribuidor: ¿hizo eso que fuerais más cautelosos ante una relación bastante más vinculante?**
La fricción fue sobre todo por dinero. El dinero es el origen de todos los males. Pero también te permite comprar tecnología magnífica y, ya sabes, comer. Para *Shock 2* nos alarmó que EA no pareciera preocuparse del juego. Estábamos haciendo un juego de disparos en primera persona cuando aún resonaba Columbine, y me asqueó fingir en la feria E3 que no lo estábamos haciendo, cuando era así. Creo que los videojuegos son buenos, y me sentía como si la industria se avergonzara.

**Qué crees que ha producido la actual desconfianza de los editores, ¿la idea de que la compra de las acciones anuncia el final de la autonomía creativa, en lugar de verla como una relación mutuamente beneficiosa?**
En realidad depende del editor. No estoy aquí para dar lecciones a nadie pero las compras de Take 2



### Cosas del sector



**Anuncios silenciados**

**Los mensajes por Internet pueden azotar a veces a la industria de los juegos, pero el poder de las cartas a la gente influyente es incomparable. Unas quejas en febrero a la autoridad británica sobre publicidad pueden haber tenido profundas consecuencias para el *marketing* de juegos. Hubo tres quejas contra unos anuncios en TV de *Call of Duty* de Activision que mostraban un vídeo generado por ordenador de una maqueta. Y hubo una queja por un anuncio impreso de *Crime Life* de Konami (cinco negros fuertemente armados diciendo "Gobierna las calles o quedarás en la estacada"): se dictaminó que era inapropiado volver a ponerlo.**

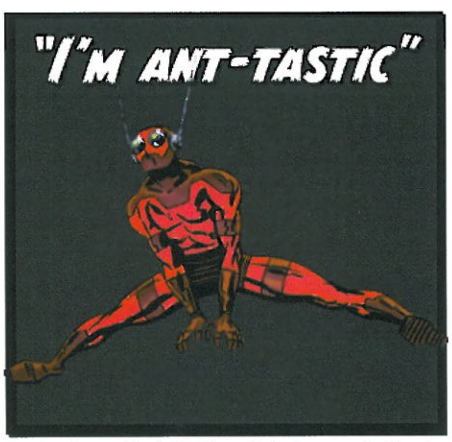




Levine cree que los fans de títulos de Irrational como *FFVT3R* (izquierda) o *Tribes: Vengeance* (derecha) confían en que hagan el mejor juego posible, con independencia de la plataforma.

en el pasado siempre han hecho avanzar a los desarrolladores. Fuera el grupo que se convirtió en Rockstar North, o los tipos de deportes de 2K, o incluso los que hacían *Bully.* Este último estudio también publicaba con Crave, un juego titulado *Global Ops.* Eran buenos, pero no lograron la financiación que necesitaban o la atención que merecían hasta que les compraron la empresa.

**¿Podría haber sobrevivido Irrational a la carrera tecnológica de la próxima generación sin el soporte permanente de un distribuidor?**
Francamente, ¿quién lo sabe? Cuando estábamos cerrando el trato con Take 2 había un montón de gente de nuestro tamaño que empezaba a desaparecer. Creo que el futuro estará dominado por las empresas supergrandes y las superpequeñas: son los del medio los que acabarán como los arlequines de los cuadros. Algo que también está sucediendo en otros sectores como el del *hardware.*




*Freedom Force vs The 3rd Reich* es el único juego que Irrational ha desarrollado independientemente de inversiones externas.

**El anuncio de que *BioShock* saldrá también para XBox 360 ha asombrado a muchos jugadores de PC, teniendo en cuenta que Irrational siempre ha sido ajena a las plataformas. ¿Cómo estáis enfocando esa situación?**
Como enfocamos cada juego: hacemos el mejor juego que podemos, y hacemos el juego para la plataforma apropiada. No voy a realizar un montón de promesas al respecto: después de diez años haciendo esto, creo que hay jugadores que confían en nosotros, y nuestra labor es ganarnos tal confianza con cada lanzamiento. A diferencia de la política, aquí la gente puede votar con su bolsillo.

**¿Crees que EA está actuando como el perro del hortelano con su repentino cambio de denominación de *System Shock,* o compartes nuestras escasas esperanzas de una producción entre Doug Church y Steven Spielberg?**
No intento adivinar qué hacen las grandes compañías como EA. Ni siquiera puedo adivinar qué está pasando en la habitación de al lado. Pero ¿me gustaría jugar con otro juego de Doug Church? No me hagas una pregunta tan tonta...

**La nueva seguridad financiera de Irrational ¿llevará a proyectos a mayor escala, o seguirá marcándose su propio ritmo?**
Te contaré una buena historia. Estaba hablando con mi colega Greg Gobbi, director de desarrollo en 2K, sobre su trabajo en Ubisoft para *Rainbow Six.* Irrational acababa de terminar *SWAT 4,* y le decía que lo habíamos hecho con un equipo de 25 personas. Le pregunté cuántas trabajaban en *Rainbow Six,* y me dijo: "18". Como tenía acento francés quise asegurarme de haberle entendido bien, y le pregunté "¿18?". Entonces me corrigió: "No... 80". Es posible que Take 2 nos de la oportunidad de ser más para hacer más.

OUT THERE

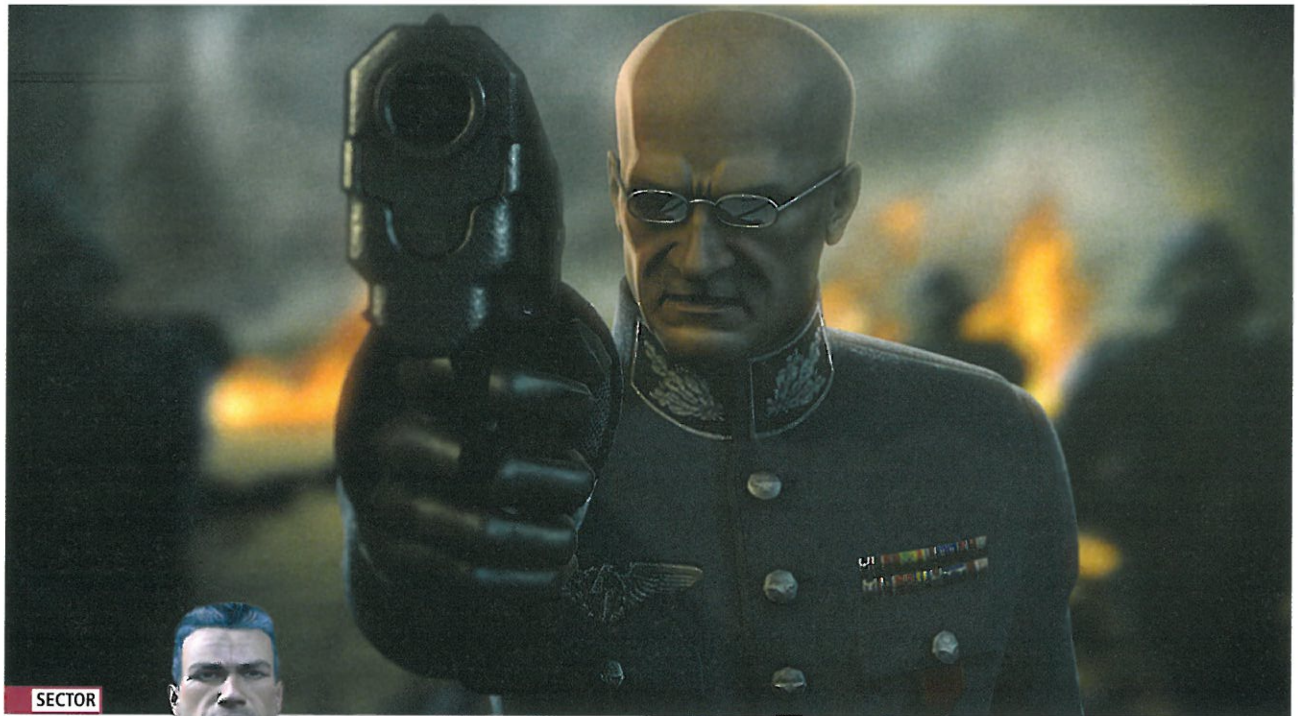



## MISTERIO EN LOS ANGELES



Por si la impresión de confusión no fuera un epitafio adecuado para Gizmondo (un tribunal británico acaba de poner en liquidación su división europea), el antiguo directivo Stefan Eriksson dejó a jugadores, entusiastas de los coches y policías de Los Ángeles la impactante imagen de un Ferrari de un millón de euros hecho pedazos a lo largo de la Autopista del Pacífico la noche del pasado 20 de febrero.

Nadie salió herido, aunque la policía pensaba que el coche había superado los 260 km/h antes del choque. Se descubrió que Eriksson tenía un nivel de alcohol en la sangre ligeramente por encima del límite legal, pero no fue detenido porque aseguró que un desconocido presuntamente llamado Dietrich, que huyó de la escena, era quien conducía. De momento, Eriksson no ha sido acusado y se investiga una revista de armas que había en la escena y la posibilidad de que el vehículo fuera robado.





Dave Perry (debajo) ya ha salido de Shiny, asegurando que es la mejor forma de ayudar al estudio a largo plazo. Mientras, el presidente de Atari, Bruno Bonnell (abajo) pone sus esperanzas en juegos como el inminente TimeShift (izquierda).







# El bache del sector sacude a Atari

## La dinámica de dimisiones, litigios y despidos se extiende a distribuidores medianos

La caída de ventas de los distribuidores de juegos, largamente anunciada y pronosticada ya el año pasado por compañías como EA, Midway y Take Two, coincidiendo con la nueva generación de *hardware*, viene marcada por el hecho de que las dificultades que sufren los pequeños estudios han quedado eclipsadas por las que sufren las compañías de tamaño mediano, que carecen de los mismos recursos para coordinar sus operaciones.

El mes pasado asistimos a la crisis de Atari, cuyo presidente Bruno Bonnell anunció un plan de acción corporativa diseñado para reestructurar su plantilla y estabilizar los gastos. Se espera una reducción del 20 por ciento en el número de empleados y la venta de los estudios internos, lo que provocó la dimisión de David Perry, presidente de Shiny Entertainment, para tener más posibilidades a la hora de adquirir el estudio como simple comprador que como empleado de Atari.

**Atari reveló que el fundador de Reflections, Martin Edmonson, había recibido una sustancial indemnización por su reclamación de despido improcedente de marzo de 2005**

Otras empresas víctimas del mal momento actual son la inglesa Reflections (responsable del desarrollo de *Driver: Parallel Lines)*, la estadounidense Paradigm (que trabaja en el anunciado *Stuntman 2* y el remake previsto de *Battlezone)*, la francesa Eden (que trabaja en prometedores títulos para la 360 como *Test Drive Unlimited* y *Alone in the Dark: Near Death Investigation)* y la australiana Melbourne House (que trabaja en los títulos *Test Drive* para PS2 y Xbox). Bruno Bonnell afirmó que el eje principal de Atari se desplazará con el tiempo a los estudios externos en el futuro, un pronóstico algo preocupante, teniendo en cuenta que los mencionados títulos estaban entre los más fuertes que la compañía ha visto en bastante tiempo.

La vaga referencia de Atari a Melbourne House es especialmente sintomática de problemas serios de gestión. Tras desarrollar *Transformers* en 2004, la compañía básicamente desapareció tras un sitio *web* que no se ha actualizado desde entonces. Si se despilfarran recursos tan valiosos, no resulta sorprendente que Atari se encuentre camino de una crisis financiera.

Otra tendencia ha contribuido a empeorar la posición de la compañía: la proliferación de pleitos, que el año pasado se multiplicaron. Aparte de la liquidación por valor de unos 250.000 euros por el ya antiguo enfrentamiento de posturas de patentes de American Video Graphics (una reclamación controvertida que en esencia convirtió a toda la industria actual de juegos 3D en culpable de robo tecnológico), Atari reveló que el fundador de Reflections, Martin Edmonson, había recibido una sustancial indemnización por despido improcedente en marzo de 2005. Además de acciones valoradas en 1,8 millones de euros, se acordó que Edmonson recibiera un pago en efectivo por valor de más de 2,2 millones de euros. No se dieron detalles sobre por qué Edmonson dejó la empresa justo tras el lanzamiento de *Driver 3*.

Aunque los distribuidores de gran tamaño como Electronics Arts han tenido también que reestructurarse como consecuencia de una acentuada caída de la rentabilidad entre las empresas del sector, Ubisoft se mantiene convincentemente optimista. La compañía se considera la cuarta mayor del mundo: con un modelo de gestión avanzada basado en compartir proyectos individuales con múltiples estudios, está mejor equipada no sólo para superar el período de transición actual sino para ir más allá. Será interesante ver si otros empiezan a seguir su ejemplo.







Pese a todo lo que está sufriendo Atari, posee un catálogo de productos saneado. *Driver: Parallel Lines* es una apuesta sólida, mientras que *Test Drive Unlimited* y el nuevo *Alone in the Dark* son proyectos ambiciosos y creíbles para la 360.



Jump in.
XBOX 360
XBOX 360
xbox.com

# 360 mira hacia los niños

## Microsoft no quiere perder el ritmo después de haber sido la primera en lanzar la nueva generación de consolas



**"Nuestro objetivo es la tercera generación"**

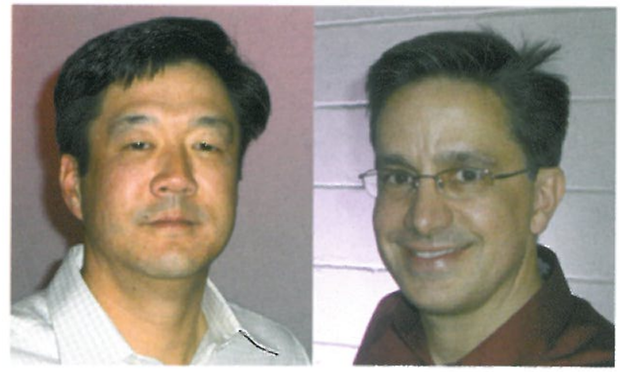
**En diciembre Microsoft se adelantó a Sony y Nintendo con el lanzamiento de Xbox 360, su consola de tercera generación: un potente procesador con gráficos en alta definición que permite conectarse a la Red y reproducir todo tipo de contenidos audiovisuales. "Nuestro objetivo es situarnos en primer lugar en la carrera de las consolas de tercera generación", afirma Shane Kim, general manager de Microsoft Game Studios. Y, de momento, lo están consiguiendo. Recientemente, Sony ha anunciado que el lanzamiento de PlayStation 3 se retrasa hasta el 11 de noviembre, aunque Kim no teme a la competencia: "Ese anuncio no tiene ningún efecto sobre nosotros porque podemos reaccionar desde nuestra posición de líderes", asegura. Junto al espectacular *Kameo, Viva Piñata* es la gran apuesta de Microsoft para el año 2006 y, para darle impulso, la compañía no ha dudado en firmar un acuerdo con la productora 4Kids TV. "Esta alianza es muy importante, ya que ofrece la posibilidad de dar a conocer el juego a una audiencia numerosa", concluye Kim.**

El último título en salir de la factoría Microsoft Game Studios se llama *Viva Piñata*. Desarrollado por Rare, y dirigido a un público más joven, el juego convierte la pantalla en un universo de fantasía colorista en alta definición. Una divertida mezcla entre *Tamagotchi* y los juegos de simulación donde las piñatas comen, juegan, se aman y se pelean. El videojuego irá acompañado de una serie de animación en 3D distribuida por 4Kids TV. Aunque el nuevo lanzamiento de Microsoft no estará a la venta hasta la Navidad, la serie se verá en la cadena norteamericana Fox desde otoño. EDGE ha hablado con Jim Veevaert, productor ejecutivo de Rare.

**¿En qué consiste *Viva Piñata*?**
El objetivo es crear tu propio mundo y, después, personalizarlo de muchas maneras. Encuentras las piñatas en blanco y negro y, al atraerlas a tu jardín, se vuelven de colores: debes cuidarlas para que sean felices y atraer a otras piñatas. También pueden venir piñatas del exterior y luchar, pero no queremos que ocurra. Cuando las piñatas se rompen, se vuelven a convertir en piñatas salvajes y vagan por el mundo buscando un jardín donde vivir. Es una experiencia muy social e interesante, porque puedes poner nombre a tu piñata y darle unas cualidades para que pueda relacionarse con las demás.

**"Es una experiencia social e interesante, porque puedes poner nombre a tu piñata y darle unas cualidades para que pueda relacionarse con otras piñatas de tu propio jardín".**

**¿Cuánto tiempo ha durado la fase de desarrollo y cuántas personas han participado en ella?**
La idea surgió en 2002 y se empezó a desarrollar en 2003. Ha sido un proceso largo que ha durado tres años y en el que ha participado un equipo de 45 personas. Había que pensar en muchos detalles, como plantar la hierba, situar cada árbol...



**Tanto Shane Kim (izquierda) como Jim Veevaert (derecha) confían en el éxisto de este título, una de las grandes apuestas de este año para la 360.**

**¿Fue difícil desarrollar un título para niños?**
Sí, es algo diferente. Hay que crear muchos animales distintos y existen hasta 24 asistentes para que los niños puedan diseñar lo que quieran. Es un juego muy, muy personalizable.

**¿Es más fácil jugar por ser para niños?**
Sí, aunque los jugadores avanzados pueden volver atrás e ir donde quieran. Además, dentro del juego hay muchos retos donde pueden competir.

**¿En qué medida ayudará la alianza con 4Kids a ampliar la audiencia entre los más jóvenes?**
Pensamos que sería una gran idea asociarnos con un partner como 4Kids. Van a ver la serie millones de personas y permitirá que la gente conozca a los personajes y se identifique con el universo Piñata.



**A través de Xbox Live! las piñatas pueden visitar otros jardines para echar una mano a sus amigas, lo que potencia el aspecto social del juego. Aunque, si tienen malas intenciones, incluso pueden hacerles alguna faena.**





SECTOR

José Manuel García Franco (debajo) ha dirigido un proyecto que ha llevado tres años de trabajo y en el que han participado más de 300 profesionales, de los cuales 70 suponían el núcleo del desarrollo de *Strike Force.*



# Reinventándose a sí mismos

El más potente estudio español, Pyro Studios, celebra su décimo aniversario con *Commandos Strike Force.* Falta ver qué tal le sentará a la serie pasar de la estrategia a la acción estratégica





**Hace ya 10 años que Pyro Studios empezó a preparar el primer Commandos. Con los tres primeros títulos de la serie han conseguido el reconocimiento mundial, además de vender más de cuatro millones de unidades en todo el mundo.**

Juguemos a las diferencias: ¿Qué ha cambiado de aquel *Commandos: Behind Enemy Lines* de hace ocho años y el actual *Commandos Strike Force?* La respuesta es casi todo: acción en primera persona, tres personajes diferentes y más presupuesto (de 900.000 € a 9 millones). Así ve esta reinterpretación del juego José Manuel García Franco, jefe de proyecto de este renacido Commandos.

**Si ya tenían la serie más conocida y vendida del juego español, ¿cómo se arriesgan a hacer innovaciones?**

Es nuestra política; no vamos a hacer nada sólo porque creamos que va a vender. Hay que tener en cuenta el punto de vista comercial, por supuesto, pero hacemos lo que nos gusta en cada momento porque creemos que así es como salen bien las cosas. Desde el primer *Commandos* hemos seguido esa política. Queríamos traspasar la cámara y hacer el juego en primera persona, y también lo pedían nuestros fans.

**"Es un juego distinto, fresco, pero sobre una base que el jugador ya conoce. Sabe que tiene que pensar, que debe decidir la estrategia antes de actuar, que no es sólo cuestión de habilidad"**

**¿Cuál ha sido el mayor reto a la hora de diseñar el juego?**

Traspasar el universo *Commandos* al genero de primera persona. Ha sido bastante complicado. Y encima le hemos añadido los tres personajes con distintas maneras de jugar, con distintos ritmos. Esto le da mucha frescura al juego pero a la hora de diseñarlo, pero hacer casar todas las piezas ha sido complicado.

**¿El jugador va a reconocer el espíritu *Commandos* de toda la vida o algo totalmente diferente?**

Un poco las dos cosas. Es un juego distinto, fresco, pero sobre una base que el jugador ya conoce. Ya sabe que tiene que pensar, que debe decidir su estrategia antes de actuar, que no es sólo cuestión de habilidad. Puede decidir el ritmo de juego; el camino que va a seguir, o el orden en el que quiere acometer cada uno de los objetivos. Siempre va a tener la capacidad y la información, para poder decidirlo.

**¿Existe la posibilidad de quedarte atascado y no saber terminar una misión?**

No, es algo que se nos ha criticado mucho en anteriores entregas del *Commandos* estrategia. Pero ahora nos hemos orientado más al juego de consola, donde el reto no puede ser frustración, lo hemos cambiado y nunca debería de suceder.

**¿Qué han tenido que cambiar de la idea originaria del *Strike Force?***

Al principio teníamos muchas ideas que queríamos mezclar, y a la hora de encajarlas han surgido cosas nuevas. Queríamos que en una misma misión pudieses tener tres personajes a la vez, y poder cambiar entre ellos, y en mitad del proyecto nos dimos cuenta de que no era una buena idea, de que era frustrante para el jugador, y por eso lo hemos reducido a dos personajes en alguna de las misiones. Por mucha claridad de ideas que tienes, se te escapan cosas a lo largo del desarrollo.

**Los personajes se mueren tan bien...**

Es el RagDoll: un sistema de físicas en las que utilizamos los esqueletos de los personajes, y el peso de cada uno de sus huesos para definir, físicamente, con una gravedad definida, cómo se comportarían ante un tiro, una explosión...

SECTOR

# La creciente atracción de la PSP

**Ready at Dawn apuesta en su primer título como empresa por llevar la calidad de PS2 a la portátil de Sony. ¿Les saldrá bien la jugada de haber sido los más madrugadores?**

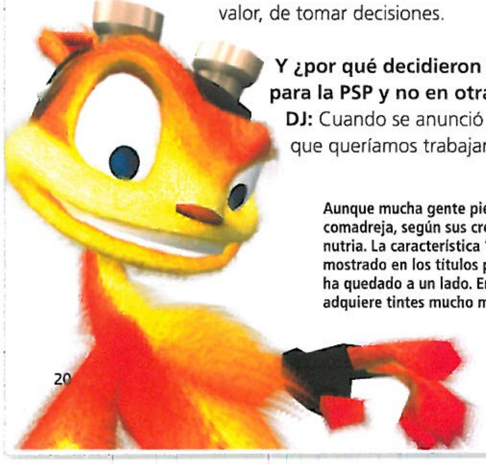


Con *Daxter,* los estudios Ready at Dawn han optado por dar protagonismo al hasta ahora conocido simplemente como compañero de Jak, y lo han hecho en exclusiva para PSP. Aunque es el primer título de esta compañía, sus creadores conocen a fondo tanto el personaje como el sector. Didier Malenfant (DJ), presidente de la compañía, ha formado parte de Naughty Dogs en la producción de *Jak II* y *Jak and Daxter: The Precursor Legacy;* y Andrea Pessino, director técnico, y Ru Weerasuriya, director de Arte, trabajaron para Blizzard Entertainers, y tienen en su haber algunos títulos de la serie *Warcraft.* Durante dos años y medio se han dedicado a trabajar en *Daxter,* un título divertido y con calidad gráfica. En una reciente visita a Madrid, explicaron a Edge cómo ha sido la experiencia de desarrollar el juego.

**DJ: ¿Por qué utilizar a Daxter y no a Jak?**
Daxter es el mejor personaje de la serie. El más divertido, el que tiene más personalidad. Lo amas o lo odias, y esa cualidad es muy buena para un personaje. Queríamos que despertara emociones fuertes en la gente, así que era perfecto. Puedes ponerle en situaciones divertidas y alocadas. Y eso es algo que no pasaría con ningún otro personaje.

**DJ: ¿Cómo ha reaccionado el personaje al ponerlo en otra plataforma?**
Lo más difícil ha sido saber ponerle límites, porque cuantas más situaciones pensábamos y cuantos más desafíos le planteábamos, más se crecía él, así que hubo que decidir un momento en el que teníamos que parar, porque teníamos que terminar el juego, no podíamos estar diez años trabajando con él (hay gente que sí lo hace, pero nosotros no podemos permitírnoslo). En la PS2 era más serio, y aquí ha demostrado que es capaz de tener más valor, de tomar decisiones.

**Y ¿por qué decidieron desarrollarlo sólo para la PSP y no en otras plataformas?**
**DJ:** Cuando se anunció la PSP, decidimos que queríamos trabajar en ella. Vimos que era una portátil en la que los juegos podían tener la misma calidad que en una consola de sobremesa. Queríamos un juego original, algo que no se hubiera visto antes, exclusivo para PSP.



Aunque mucha gente piensa que es una comadreja, según sus creadores, Daxter es una nutria. La característica "prudencia" que ha mostrado en los títulos protagonizados por Jak ha quedado a un lado. En PSP el personaje adquiere tintes mucho más valientes.

**¿Cómo han conseguido que los gráficos queden tan impresionantes?**
**RW:** Artísticamente, el juego está más cerca de *Jak1* que de *Jak II,* pero queríamos algo más vivo, con más garra, Nuestro objetivo era evolucionar respecto a lo que habíamos hecho antes, saber hasta dónde podíamos llegar, no sólo si podíamos hacer algo que ya habíamos experimentado. Se trataba de evolucionar. Hemos utilizado texturas de alta resolución. Fue posible gracias a la tecnología, nadie esperaba que se pudiera hacer algo así.
**DJ:** Las fases en la ciudad tienen la misma geometría que en *Jak 2,* que era para la PS2. Pero las texturas tienen más resolución para la PSP. Definitivamente, los gráficos de *Daxter* son lo mejor que puedes encontrar para PSP.

> **"Nos gusta llamarlos juegos portátiles PS2. Es un juego, *bit* a *bit,* tan bueno como si se tratase de una consola de sobremesa.**

**Algo increíble, tratándose de una portatil frente a una consola casera...**
**RW:** Cuanto más avanzábamos en el juego, más veíamos que es el primer juego PSP hecho para PSP.
**DJ** Nos gusta llamarlos juegos portátiles PS2. Es un juego , *bit a bit,* tan bueno como si se tratase de una consola de sobremesa. La PSP es tan potente que es una vergüenza no usar toda su capacidad.

**Parece que les han impresionado bastante las posibilidades de la portátil de Sony.**
**AP:** Cuando empezó a funcionar Ready at Dawn como compañía y vimos la PSP, nos entusiasmamos, sabíamos que podíamos hacer cosas como *Daxter* y decidimos ser los primeros en hacerlo. Incluso ahora que viajamos mucho, cuando estamos en los aeropuertos saco y la PSP y me pongo un rato a jugar a *Daxter,* ¡y he estado trabajando con este juego dos años y medio!
**DJ:** Nos encanta la PSP. Jugamos a ella más que a cualquier otra consola. Es fácil trabajar en un juego si te gusta la plataforma.



Aunque es una compañía creada hace sólo tres años, el equipo de la empresa californiana Ready at Dawn tiene un amplio historial como creador de juegos reconocidos por todos. (De izquierda a derecha) Andrea Pessino, DJ Malenfant y Ru Weerasuriya.





NINTENDO DS
LANZAMIENTO 31 De Marzo
©CAPCOM CO., LTD. 1996, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.
R.I.P. PLAYER 2 JILL VALENTINE
R.I.P. PLAYER 1 CHRIS REDFIELD
PLAYER 3 REBECCA CHAMBERS
PLAYER 4 ALBERT WESKER
RESIDENT EVIL™ Deadly Silence
RESIDENT EVIL
PARA CUATRO JUGADORES
UN JUEGO DE MUERTE
DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A RESIDENT EVIL
Prepárate, es el momento de retar a otros cazadores de zombis en sus dos modalidades:
Modo Versus: 4 jugadores compiten para terminar la fase antes que sus oponentes, acabando con más zombis que los contarios, incluso dificultándose las cosas.
Modo Cooperación: imagínate a cuatro jugadores compartiendo la misma barra de vida. Ahora, la cooperación es fundamental y debes facilitar el camino a tus compañeros.
Toda una sensación, pero hay más: utiliza tu cuchillo a través la pantalla táctil para acabar con todo zombi que se te ponga por delante, o la pantalla superior para ver dónde estáis tú o tus aliados en todo momento. Si quieres miedo, lo vas a tener.
3D
CAPCOM
www.capcom-europe.com
¡A TOCAR!
16+
www.pegi.info



# COSAS SOBRE Japón



## Cómo mantener la mente joven ya es posible con la Nintendo DS

Aitor Urraca, Director de EDGE (versión en castellano) nos cuenta sus experiencias en Japón

En varias ocasiones he tenido la oportunidad de ver Japón de cerca. Un país fascinante de principio a fin y donde la electrónica esta presente en todas las facetas de la vida diaria. Cada año se venden ingentes cantidades de teléfonos móviles, pantallas de televisión, ordenadores y, por supuesto, videoconsolas. En este último punto, Sony con su playstation y Nintendo con su GameCube son las reinas, pero en portátiles por ahora es la DS de Nintendo la más extendida, a la espera de lo que poco a poco sea capaz de hacer la nueva playstation portátil -PSP- de Sony.

Pero en realidad son los juegos lo que uno utiliza más que la consola propiamente dicha y allí la gente es bastante práctica y piensa más en qué juego les interesa que en la consola propiamente dicha. Nintendo, plenamente conocedor de esto, se ha lanzado a desarrollar y poner en su exigente mercado juegos para un público más adulto. Entre esas nuevas propuestas, destacan los programas creados por un psicólogo japones que nos asegura una rápida mejora en la utilización de nuestra mente para conseguir una agilidad de cálculo óptima para evitar o retrasar la aparición de enfermedades mentales relacionadas con la edad. En un país donde una madre acompaña a su hijo de poco más de tres años a que elija su primera consola... me doy cuenta de la diferencia radical en la forma que tienen los japoneses de enfrentarse a este tipo de dispositivos, prática y abierta, muy diferente de la europea, donde los videojuegos se ven como algo violento y poco interesante para el desarrollo de los jóvenes. Por hacer una analogía, sabemos que un automóvil mal utilizado puede matar pero que sus cosas buenas son tantas que merece la pena tenerlo. Además, en Japón, es precisamente la gente de cierta edad la que se siente más atraida por usar las videoconsolas portátiles, sacando partido a los largos períodos de tiempo que se pasan en sus desplazamientos al trabajo, ya que la mayoría vive a más de una hora de donde trabaja.

**Nuestra memoria nos preocupa, de ahí el éxito de los crucigramas y ahora del Sudoku. En Japón, como no podía ser menos, han apostado por mantener su mente despierta con las consolas portátiles**

Nintendo ha dado en el clavo al proponer un juego para agilizar la mente que, tras un rápido test, nos asigna una "edad mental", que no veremos el momento de mejorar practicando, ya que esa edad que nos indica suele ser mucho más de la que realmente tenemos y cuando se trata de la mente esto no es nada bueno...

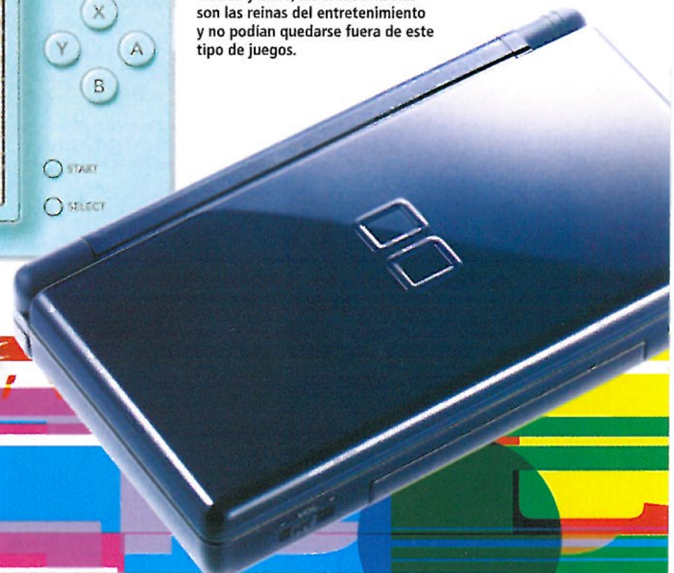
Por otro lado, sobre mi experiencia en Japón, invitado por compañías de electrónica de consumo como Pioneer y Panasonic, os puedo asegurar que la predisposición de los japoneses a asumir nuevas tecnologías sin pensar tanto en si serán un estándar en el futuro sino más en sacarles partido de forma inmediata, hace que tengan a su disposición siempre lo último en electrónica, y lo que siempre se dice a nuestro favor... con unos pisos tan caros y unos coches que sólo pueden comprar si ya tienen la plaza de garaje, que les puede costar diez veces

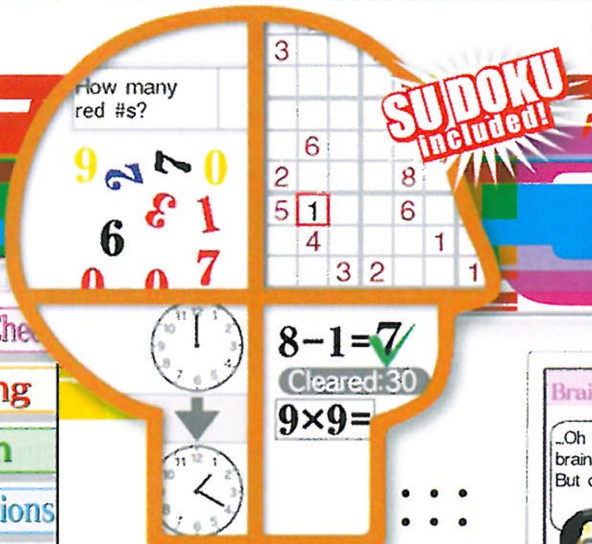


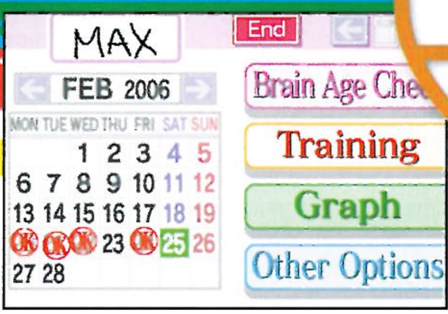




El Sudoku no sólo arrasa en nuestro país, en Japón le encanta a todo el mundo y claro, las videoconsolas son las reinas del entretenimiento y no podían quedarse fuera de este tipo de juegos.









más que el coche, lo mejor es que se gasten sus bien ganados yenes en apoyar ala industria nacional: electrónica y videojuegos, con Nintendo y Sony a la cabeza del entretenimiento.

Por último, os puedo asegurar que el estandarte de esta revista "VideoGame Culture" es allí una realidad y la pasión por todo lo que gira en torno al mundo de los videojuegos hace que publicaciones como ésta, sean de las más deseadas por su prestigio y buen hacer. Los juegos son más que una afición, son una forma de compartir y relacionarse con los demás, son para el entretenimiento lo que Internet para la información. Tanto uno como otro son modernos y alcanzan sólo a las generaciones que al empezar a vivir accedieron a estas nuevas formas de jugar y de estar informados. Juegos hay muchos y formas de jugar también, pero programas como estos de Nintendo deberían dar lugar a las administraciones a enfocar de una nueva forma la utilidad de las videconsolas en los colegios y también en los centros de tercera edad. En general, demostrada su utilidad, los juegos son recomendables para todos los grupos de edad.

Los juegos de inteligencia hacen furor en Japón. Especialmente los nuevos lanzados por Nintendo para su DS que prometen "activar" tu mente y que utilices todo su potencial.

# PRIMICIAS

**Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí**

## Power Stone Collection

**FORMATO:** PSP **DISTRIBUIDOR:** CAPCOM



Anunciado en el encuentro de prensa organizado por Capcom en Las Vegas, se trata de una conversión PSP/Dreamcast. Podrían haber prescindido del alargamiento de pantalla al formato 16:9.

## Osawari Tantei Ozawa Rina

**FORMATO:** DS **DISTRIBUIDOR:** SUCCESS




Llega como respuesta a la petición de juegos para la táctil de DS. Esta belleza fantasmagórica sigue el esquema de acción en la pantalla superior y control en la táctil, y derrocha originalidad.

## Dead Rising

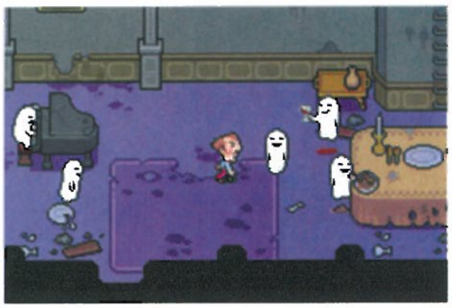
**FORMATO:** 360 **DISTRIBUIDOR:** CAPCOM



Más buenas noticias desde Las Vegas: el jaleo devastador de Inafune toma forma y recuerda a sus comienzos. El héroe Frank West aparecerá más suave y con un movimiento más logrado.

## Mother 3

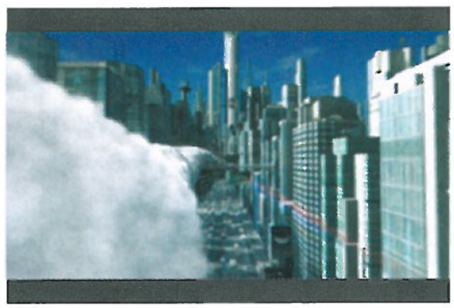
**FORMATO:** GBA **DISTRIBUIDOR:** NINTENDO



Mientras Shigesato Itoi lucha contra el impulso de volver al pasado y profundizar en su "historia terminada", el tan esperado juego que cerrará la serie va terminándose con esfuerzo.

## Superman Returns

**FORMATO:** 360, PS2, PS3 (TBC), XBOX **DISTRIBUIDOR:** EA



Se dice que ya existía gran parte de este juego, que Tiburón era sólo un adelanto. El motor ha cumplido con lo que se prometió en el X05; es de suponer que el contenido también lo hará.

## Stranglehold

**FORMATO:** 360, PC, PS3 **DISTRIBUIDOR:** MIDWAY



Atrapado entre el escaso repertorio de John Woo y el titubeante modelo de combate de Max Payne, el *shooter* del equipo Psi-Ops está dispuesto a sacar el máximo partido a su limitado potencial.

## Kingdom Under Fire: Circle Of Doom

**FORMATO:** 360 **DISTRIBUIDOR:** TBA



La pelea de mazmorra de Blueside no es en sí una secuela, sino una extensión del juego que seguramente pondrá a prueba la potencia de la 360, aunque sólo sea por la carnicería.

## Okami

**FORMATO:** PS2 **DISTRIBUIDOR:** CAPCOM



Aunque el distribuidor Atsuchi Inaba confirma que sale ahora en Japón, no precisa las fechas para ningún otro país. Capcom espera encontrar localizaciones de calidad y contenidos adicionales.

## Tekken: Dark Resurrection

**FORMATO:** PSP **DISTRIBUIDOR:** NAMCO



La generosidad de Namco se reafirma con UMD, la actualización del juego arcade y de portátil, con más modos de juego, combates inalámbricos y bonus de complementos para los trajes.



## JUEGO DEL MES EN INTERNET

**Warbears**

www.gamegarage.co.uk/play/warbears/

Tan lineal y restrictivo como encantador, el *Warbears* del creador Gionatan Iasio es un rompecabezas que tiene todos los mini-personajes y el guión que ya pudiste ver en el *Samorost*, pero con la mentalidad "hay una manera de ganar y muchas de perder" que ya estaba presente en *Hapland*.
La historia de un escuadrón de élite de osos-policía que intervienen en atracos a bancos y secuestros, requiere que el jugador se abra camino a través de un escenario muy complicado y con muchas fases, por medio de puzzles. Un movimiento en falso o utilizado en el momento incorrecto puede dar al traste con toda la operación y obligar al jugador a empezar de nuevo. De todos modos, parte del atractivo de *Warbears* está precisamente en la tensión que esta situación propicia (aunque Iasio ya haya pedido perdón al respecto y se espera que lo atenúe dentro de poco). Divertido y lleno de bonus que se pueden desbloquear para los más obsesivos y perfeccionistas, *Warbears* captó sus propios fans desde el principio; es de esperar que empiecen a preparar la secuela en breve.

# Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico



## Los + buscados de Edge

### Dead Rising



**Dando por bueno el poco convincente paso de prototipo a limitada beta, la operación de limpieza en el supermercado de Inafune ha conseguido muchas risas y larga vida.**
360, CAPCOM

### Sam & Max 2



**Se dice que en este juego participa gran parte del equipo de *Freelance Police Team*. Sólo nos queda confiar que se parezca más al cómic de Purcell en la red que al 3D de Bone.**
PC, TELLTALE GAMES

### Yakuza



**En Japón fascinó tanto como para hacernos creer, que una versión traducida de manera coherente, nos haría querer saltar con la bici por encima de la gente.**
PS2, SEGA

## Juego de monos

### Algunas veces, la primera vez no es la mejor...



Black & White 2 es uno de los juegos más culpables del Síndrome Sobreprotector de los Tutoriales. Algunos incluso hubieran pagado por que no hubiera salido.

Cuál es el mayor lujo en un videojuego? ¿Una pantalla de plasma de 65 pulgadas con 1.080 píxeles? ¿Un completo archivo en DVD con todos los títulos de MAME ROM del mercado, sin derechos y en exclusiva para ti? ¿Un papelito que contenga el móvil personal de Miyamoto? ¿Un estudio de desarrollador a la última con 100 trabajadores de primera y fondos ilimitados para poder crear el juego que siempre has querido?

No. El mayor lujo para un jugón sería tener un mono entrenado para que jugara las dos primeras horas (o las cinco primeras si es un RPG) de cualquier juego que le apeteciera y así no tener que pasar por todos los tediosos tutoriales, y misiones de entrenamiento, el tener-que-conseguir-todas-las-habilidades-antes-de-que-te-las-quiten o el tener-que-matar-20-ratas-sólo para-comprobar-que-sabes-dónde-está-el-botón-X. Imagínatelo: podrías ir directamente a lo que te interesa. Sin habitaciones llenas de cofrecitos que te enseñan qué hacer y cómo moverte. Sin puertas custodiadas por un NPC (Non Playable Character) que te prometan una gran aventura y luego te recomiendan pedir consejo al anciano de la aldea antes de proseguir "por este camino". Sólo hacer aquello que has venido a hacer.

En los últimos años los juegos han dado un gran paso al reconocer que sus jugadores no tienen por qué ser necesariamente expertos. Los tutoriales están más integrados, son más interactivos e incluso a veces se adaptan al jugador. Las curvas de aprendizaje son más suaves, y los desafíos iniciales artificialmente fáciles. Todo es válido si la finalidad es hacer crecer el propio mundo del videojuego.

¿Pero qué pasa con los que sí son unos expertos? ¿Los que se saben todas las pistas, tienen la habilidad, pueden leer un escenario tal y como lo haría un lector de CD? ¿Se puede atender a las necesidades de ese grupo, de forma que sentarse delante de un juego nuevo no suponga una decepción y estar una tarde entera dando pasos tontos? Tal vez los juegos deberían contener una hoja del libro de Kojima en la que se lea: "Es mi primer videojuego", "Me gusta más la libertad", o "Me gusta más la seguridad". O quizá la Xbox 360 pudiera integrar esta información en nuestro perfil (Psique del jugador: Sanguinario, Obediente o Rebelde). Piensa lo que les ahorraríamos a esos pobres monos...

FORMATO: **PS2, XBOX, PC**
DISTRIBUIDOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
ESTUDIO: **BUGBEAR**
ORIGEN: **FINLANDIA**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2006**

# FlatOut 2

## Vuelven las carreras destructivas, aunque quizás a los conductores muñecos de trapo no les haga tanta gracia









**El aspecto de los otros corredores es realista, pero queda lejos de los vanidosos de *Need for Speed: Most Wanted.* Recuerda más a *Road Rash* y a sus enemigos de aspecto más bien normalito.**

**El aspecto más popular de *la serie,* el juego online, volverá para los tres formatos, permitiendo que el motor físico de *FlatOut 2* se estire; las pruebas de muñecos de trapo sólo pueden experimentarse *online* en la secuela.**



FlatOut no responde al tipo de juego que suele hacer Bugbear. "*FlatOut* fue nuestro tercer título, y nuestro primero para consola y multiplataforma. Supuso una enorme oportunidad de aprender para toda la compañía y hay que reconocer que el juego que lanzamos guarda sólo un cierto parecido con el que imaginamos a finales de 2002, cuando diseñamos los primeros prototipos", explica el director de desarrollo de negocio, Jussi Laakkonen.

Pues bien, *FlatOut 2* es una puesta al día de *FlatOut:* gasolina fresca, un buen acabado y un motor mejorado. Por ejemplo, sus pistas ahora pueden albergar hasta 5.000 objetos dinámicos que se pueden destruir, el 66 por ciento más que su antecesor. Lo cual es importante, porque el caos de *FlatOut* es más resistente que la destrucción omnipresente de *Full Auto:* los objetos se redistribuyen más que destruirse. Las estructuras se pliegan al chocar y las vallas saltan hechas pedazos... pero los escombros no desaparecen, sino que se desparraman sobre la pista, con lo que incluso el resto más inofensivo se convierte en una seria amenaza si se queda atrapado bajo las ruedas de un vehículo a toda pastilla.

En vez de hacer que las pistas sean pasillos lineales, las carreras ahora se bifurcan y se entrecruzan por amplias zonas en las se que amontonan más obstáculos y estorbos que el dormitorio de un estudiante. Increíblemente, las explosiones son una novedad de *FlatOut 2,* y es mucho lo que puedes hacer estallar. Incluso puedes causar corrimientos de tierras, y obtener reacciones en cadena.

Sea cual sea el rendimiento del motor, la conducción de *FlatOut* ha sido siempre problemática, sin verdadera sensación de control con sus mandos. ¿Se habrá resuelto esto en *FlatOut 2?* Laakkonen contesta: "El juego ofrece tres modelos básicos de conducción: con tracción a las cuatro ruedas, con tracción trasera y con tracción delantera. Cada una de las tres clases de carrera (por el campo, en un circuito y competición urbana) contiene variaciones para cada modelo de conducción, que cambia según el coche en función de su masa, aceleración y respuesta. Eso significa que los jugadores pueden lograr que sus coches tengan mejor agarre, por ejemplo".

Los oponentes también pueden tener problemas de control: sus vehículos no están pegados al trazado: incluso el más ligero volantazo puede sacarlos del asfalto u obligarles a realizar una parada de emergencia con ayuda de un tronco de árbol. En la etapa beta del desarrollo, la dificultad del juego mantiene reminiscencias del original: una conducción sorprendentemente implacable,





**Los canales de Los Ángeles (izquierda) permiten una velocidad increíble con el depósito lleno, aunque te arriesgas a un buen golpe. En las competiciones del centro de la ciudad puedes volar sobre los tejados.**



Para subrayar su diversidad destructiva, los premios posteriores a la carrera se dividen en cinco categorías de colisión. El premio en metálico permite ahorrar para hacer mejoras en los vehículos para ganar con más facilidad en otras competiciones.

donde no se concede una tregua al jugador ni siquiera en las carreras iniciales con las que puede reunir dinero suficiente para comprar las actualizaciones que le permitan conseguir con tranquilidad un puesto en el podio.

Pero había un aspecto en el que nunca se puso en duda a *FlatOut:* sus horrorosos e hilarantes Juegos Olímpicos del Muñeco de Trapo, que, entre otras cosas consisten en conductores arrojados a propósito fuera de sus vehículos a toda velocidad, o hacia dianas gigantes. "La parte de muñecos de trapo fue muy bien recibida por los jugadores", asiente Laakkonen. "El estilo anárquico de las pruebas, como si fueran dibujos animados, hace que muchos se partan de risa". Por tanto el número de pruebas se ha duplicado hasta llegar a 12, incluyendo anillos de fuego, *curling*, saltos de esquí y lanzamiento de piedras. Las pruebas se explican por sí mismas, y todo gira en torno a la misma idea: disparar a tu conductor a través del parabrisas en el ángulo perfecto para obtener los resultados deseados. Puesto que todas se apoyan todas en esta misma premisa, Bugbear ha incluido un curioso sistema de puntuación para cada prueba que ayude a dotarlas de variedad. Lo mejor, no obstante es que los jugadores tienen la posibilidad de dirigir a sus avatares según vuelan por el aire, función para la que los creadores han ideado el neologismo de 'aerobacias'. Hay disponible un movimiento de volantazo de un solo uso para dar al conductor la opción de elegir el punto de aterrizaje más adecuado.

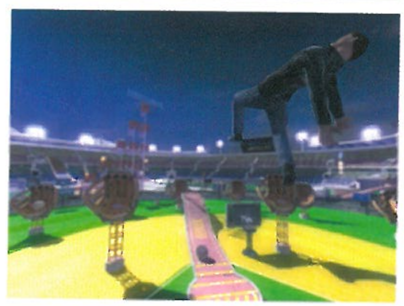
*FlatOut 2* es una secuela sólida, pero ¿cómo se siente Bugbear sobre la creciente competencia en el mercado de los juegos de carreras, que siempre ha parecido al borde del embotellamiento? Por lo menos, no parece haberse vsito muy afectado por la aparición de Burnout. "La competencia es importante, pero no nos pasamos las noches en vela preocupados por esta cuestión, como *FlatOut* es su tipo de juego muy específico. No es superficial ni totalmente serio. No subestima al jugador ni esconde la complejidad de la carrera, pero tampoco requiere que repitas la misma trazada vuelta tras vuelta. *FlatOut* va de conducir rápido y darse trompazos. Pensamos que *FlatOut 2* tiene un gancho que no podrás esquivar".

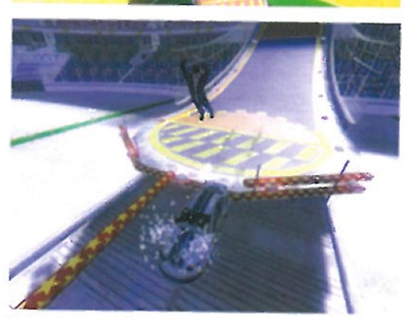
**Las pistas no se perciben como pasillos lineales, sino que se bifurcan y entrecruzan por amplias zonas que contienen más obstáculos que el dormitorio de un estudiante**



Bugbear ha dedicado una parte importante del tiempo del desarrollo del juego a optimizarlo para PS2. "Sólo tienes que echar un vistazo a la versión para PS2 de *FlatOut 2* para darte cuenta del enorme rendimiento que puedes sacar a esta vieja plataforma si sabes manejarla", asegura Laakkonen.







La banda sonora de *FlatOut 2* ofrece un buen montón de grandes grupos musicales basados en guitarras (como Mötley Crüe, Nirvana y Supergrass) en vez de la música europea independiente que llevaba la primera edición de FlatOut, quizás basándose en el éxito del título original.



## Sensación, no realismo

Como Bugbear sabe perfectamente, los entornos quedaban algo inconexos en el primer *FlatOut*, como si se tratase de una colección de paisajes genéricos que contasen con diferentes superficies y poco más. Las pistas de *FlatOut 2* ofrecen un recorrido por EEUU, con competiciones en las Montañas Rocosas, los campos de maíz de Virginia y las autopistas de Los Ángeles. "El juego no busca reproducir estos paisajes de modo realista, sino captar la sensación de que estás allí", aclara Laakkonen. "Pero estamos convencidos de que quien haya visto *Terminator 2* se sentirá al instante como en casa conduciendo por los canales secos de L.A.".

FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDOR: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **A LA VENTA ONLINE**

# EverQuest II: Kingdom Of Sky

## ¿Sabrá reciclarse el antecesor del moderno MMORPG y seguir el ritmo de los descarados títulos a los que él mismo abrió el camino?



**Los restos hechos jirones del Plano del Cielo que quedan en este mundo son escenas de las más bellas y vertiginosas que haya generado el juego hasta el momento.**







Más que en ningún otro segmento de la industria, los desarrolladores de títulos de rol multijugador masivo online tienen un estrecho margen de actuación al diseñar y proponer ideas. Especialmente difícil ha sido para Sony Online Entertainment (SOE) la contínua búsqueda de un peligroso equilibrio entre las concesiones a los gustos de los veteranos y el deseo de seducir a los novatos. Tras la ventaja de tener prácticamente el único juego del mercado, el impresionante *EverQuest,* ha tenido que hacer frente a una competencia cada vez más creciente.

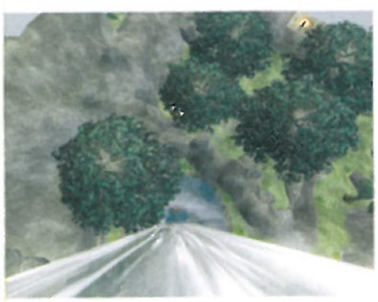
Frente a la ambiciosa puesta al día de *Star Wars Galaxies,* el progreso de SOE en *EverQuest II* ha sido bastante más mesurado, dedicando todo el año pasado a aprender de sus competidores y de la comunidad de jugadores, lo que le ha permitido ofrecer una buena dosis de actualizaciones que, en todos los sentidos, ha logrado que el juego crezca en la dirección correcta. Con la segunda expansión, *Kingdom of Sky,* SOE espera continuar con su buena suerte, ofreciendo a los jugadores más veteranos nuevos mundos que explorar y, en general, una sensación de personalidad que le diferencian de otros.

No podrás encontrarlo en las tiendas españolas, ya que en nuestro país no se va a lanzar este título, pero sí cuentas con la posibilidad de adquirirlo *online* en cualquier *web* especializada y, por supuesto, en la página store.station.sony.com.

> La aportación más importante es el nuevo sistema de logros, que otorga puntos extra al superar retos especiales, pero antes debes llegar al nivel 20

Una de las metas básicas de la expansión *Sky* es devolver la frescura a la exploración de Norrath, que para muchos se alejaba demasiado del realismo gráfico de la secuela. El reino consta de islas flotantes y habitantes antiguos que se han ido escapando del ahora inestable Plano del Cielo, el plano paralelo diseñado como zona de ataque de máximo nivel de *EverQuest.* Los orígenes alienígenas del reino han dado a los artistas de SOE mayor libertad para modificar la estética de los escenarios, y en una paleta mucho más rica de púrpuras y naranjas, que matizan cada área. Los diseñadores también han tenido la ocasión de aportar un enfoque más vertical al diseño del mundo, dando a los jugadores más libertad para explorar de forma acrobática el mundo, escalando acantilados y cayendo en picado sobre las cataratas (e incluso sobre las pequeñas islas) para descubrir zonas nuevas.

Pero la expansión no es un simple maquillaje, ni está pensada exclusivamente para jugadores de alto nivel en busca de contenidos frescos. La incorporación más importante de *Kingdom of Sky* es su nuevo sistema de puntuación basada en logros. Para poder beneficiarse de él debes superar el nivel 20. Este sistema supone una nueva manera de incrementar la adicción por el juego y de dar una oportunidad al jugadores de diferenciarse de otros que haya la misma raza y clase. Es independiente del sistema de experiencia estándar y otorga puntos extra a quienes afronten desafíos épicos, como enfrentarse a enemigos muy poderosos o descubrir tesoros, pero, en general, convierte en más importante exploración del mundo de Norrath de lo que era necesario en el juego de nivel tradicional. Estos puntos extra sirven para potenciar las características del personaje en un árbol de logros organizado





**La entrada a Tenebrous Tangle, la primera zona, destaca por un gran salto aguas abajo. Emocionante, pero también una manera inteligente de prepararse para lo que viene después. Sobrevive y podrás continuar.**





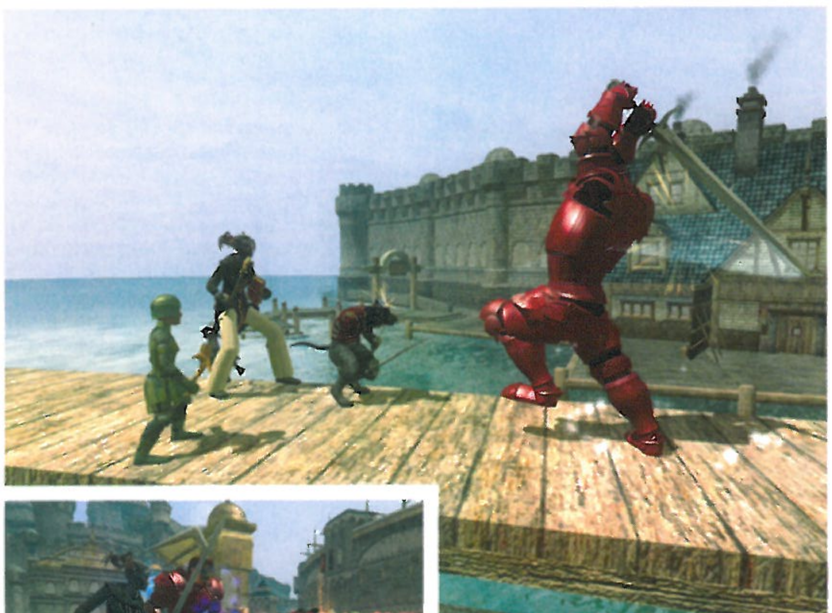


Una de las nuevas criaturas de la expansión, el dragón, ha creado una especie de semidragones, los droags, para hacer sus ofertas y proteger sus santuarios internos.



**Un hogar propio**

EverQuest II da a los jugadores la posibilidad de alquilar o comprar una vivienda para decorarla como les dicte el corazón, así como almacenar muebles y artículos, usarlo como mercado o encerrar dentro a las mascotas. De regalo, quienes compren la expansión *Kingdom of Sky* reciben esta planta carnívora móvil, que recompensa a sus propietarios de dedos verdes con pociones si se la alimenta con cualquier artículo comestible.



No sería un *Kingdom of Sky* sin criaturas aladas. En Cielo Barren viven los aviaks, los vultaks y los hooluks, modelados a partir de águilas, buitres y búhos. Cada uno de ellos reacciona diferente ante los recién llegados.

por clases, con lo que tus golpes especiales tendrán más puntos y se ampliarán los hechizos, además de permitirte diferenciarte de otros jugadores que hayan seguido el mismo entrenamiento.

Todos estos cambios son parte del intento por parte de SOE de insuflar vida a un mundo que es visto como más apegado a la obtención de un botín que al avance de la historia. Para ello, *Kingdom of Sky* expande también sus búsquedas de 'firma' y de 'herencia'. Las primeras son aventuras lineales que están relacionadas con la historia principal de Norrath, dando a los aventureros mayor conciencia de su papel en el mundo, mientras que las otras hacen referencia a temas que cimentan la unión existente entre la Norrath del título que nos ocupa con la del primer *EverQuest,* ambientado 500 años antes. Además de aportar información sobre el mundo que habitan, las búsquedas de herencia te recompensan con los objetos que fueron más populares en el título original.

Cabe dudar de si estas nuevas aportaciones serán suficientes para atraer a las masas de jugadores online o captar nuevos jugadores. SOE parece contentarse con jugar a la carta más segura con *Kingdom of Sky* y asegurarse la fidelidad de sus seguidores, garantizando que la empresa sigue interesándose por el título. Y, ya que el mercado MMO es cada vez más diverso y competitivo, puede que eso sea lo más inteligente que Sony podría intentar.





Como vestigio del antiguo Plano del Cielo, el reino alberga algunas de las criaturas más antiguas de Norrath, entre ellas unos dragones que han anidado en las interioridades de Bonemire, el mundo más profundo de *Kingdom of Sky.*





FORMATO: **GC**
DISTRIBUIDOR: **NINTENDO**
ESTUDIO: **VIVARIUM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**

# Yoot Saito's Odama

## Ahora podremos comprobar si Nintendo ha logrado combinar la estrategia en tiempo real con la locura del *pinball*




Con su movimiento de tropas, gran perspectiva y estilo detallado y naturalista, *Odama* es un espectáculo poco habitual, pero apasionante, una especie de *Total War* en pequeño. Y los cánticos elevan el dramatismo.



Es vital entrenar para que los comandos de voz lleguen bien. La inusual interfaz de Odama encaja con la filosofía de Nintendo, y Saito piensa ya en una versión para DS.



### La batalla del micro

"Creo que mientras das las órdenes orales tienes la sensación de estar también participando y trabajando duro, casi como si jugaras a un juego de fútbol americano", dice Saito del reconocimiento de voz de *Odama*. Pero su inclusión diferencia los comandos de estrategia de la acción del *pinball*, garantizando que los controles no sean "ridículamente difíciles y complejos". No sorprende a Saito que la comunicación oral no haya despegado aún: "Para ser sincero, el tipo de reconocimiento de voz requerido por *Seaman* es increíblemente complejo: *Seaman 2* lleva en desarrollo cinco o seis años. Y es algo a lo que no puedes dedicarle tiempo a menos que seas una compañía privada".

*Katamari* ya está disponible, *Colossus* está triunfando, *Phoenix Wright* está a la vuelta de la esquina y *Chibi Robo* llegará este mes. La predilección de los editores por traer los juegos japoneses esotéricos al público europeo parece ser mayor que nunca, pero habría que preguntarse si este híbrido activado por voz entre estrategia militar feudal y *pinball* tendría un lanzamiento global, o incluso ni siquiera simultáneo, si el programa de novedades de GameCube no estuviera tan desoladoramente vacío. Su creador, Yoot Saito (padre también de Seaman), no está de acuerdo y argumenta que se trata de un juego universal: "Yo quería que fuera algo que Japón, Europa y Estados Unidos pudieran ver a la misma distancia: un entorno medieval", afirma. En otras palabras, es igual de extraño para todo el mundo.

Odama es una enorme bola de hierro impulsada por los *flipper* que puede aplastar tus tropas o las del enemigo mientras rueda el campo de batalla. No es el único bloque de metal del que tú, desposeído señor de la guerra Kagetora, tendrás que estar pendiente. Para pasar a la siguiente fase, tendrás que garantizar la seguridad de un pequeño grupo de hombres que transporta una enorme campana que debes llevar hasta la puerta de la parte superior de la pantalla; Activarás acciones especiales si la haces repicar con la Odama. Gestionarás el movimiento de estas tropas dándoles órdenes orales a través del micrófono que viene con el juego. El resto de tu ejército responde a órdenes generales como "avanzar" o "concentrarse", pero pueden tomar decisiones de manera autónoma para tareas tales como superar obstáculos, conseguir el control de los *flippers* adicionales u ocuparse del enemigo.




En caso de desastre, al pulsar el botón Z acuden refuerzos al fondo de la pantalla. También puedes salvar la situación inclinando el campo de batalla con el *stick* manual para reconducir la bola, que es el elemento menos realista de *Odama.*





Los daños colaterales son inevitables en una guerra *pinball* gigante, así que mantener la moral es importante. Pulsar A da comida, pero si abusas de ello, se las tropas perderán eficacia. Un segundo jugador puede conectar los bongos de Donkey Konga y amenizar el ambiente.

Combinar los elementos de equilibrios y la planificación de la estrategia en tiempo real con el caos de un pinball es un objetivo que asusta a cualquiera, por no decir que es un empeño suicida. La mayoría de los intentos anteriores de mezclar el *pinball* con una estructura de videojuego sistemático ha desembocado en el mejor de los casos en una situación comprometida y en el peor en una frustración inservible para jugar, y eso sin mover grandes tropas a través de la inteligencia artificial ni complicarse la vida con un reconocimiento de voz fiablemente. "Ha sido difícil equilibrar este juego", concede Saito, explicando por qué ha tardado tanto el desarrollo del título. "Incluso las fases de planificación han sido apasionantes, pero el proceso ha requerido mucha sintonización por nuestra parte".

Hay que alabar que Vivarium se haya tomado el tiempo necesario para refinar Odama y no se haya apresurado a sacar un título a medio camino. Al menos, el diseño de nivel que hay actualmente muestra gran variedad e ingenuidad dentro de sus rígidos parámetros. Pero las impresiones iniciales apuntan a un juego tan caprichoso como deliciosamente surrealista, y muy difícil de controlar. Esa podría ser la diferencia entre que Odama sea considerado un clásico de culto o simplemente una excentricidad.









La seductora ayudante ha experimentado una mejora gráfica sorprendente y casi inexplicable. Ha desarrollado unas mejillas mejor cinceladas y unos encantos más voluminosos que los mostrados en *The Music Quiz*.

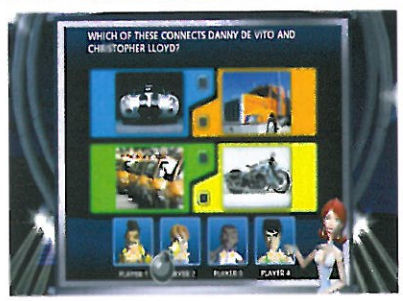






La presentación general sigue siendo muy clara, aunque algo fría y distante. Algunas imágenes usadas para ilustrar las preguntas suenan a librería fotográfica, y pueden hasta confundir sobre el tema de la pregunta.




La acción sigue dependiendo de los botones de opción de color, que son esenciales para mantener tantos jugadores cuanto sea posible implicados en cada pregunta, sobre todo ahora que pueden jugar hasta ocho personas.

# Buzz! The Big Quiz

**No es la pregunta del millón de dólares sino algo muy simple: Sony despliega otra fase de su nuevo imperio**



FORMATO: **PS2**
DISTRIBUIDOR: **SCEE**
ESTUDIO: **RELENTLESS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **19 ABRIL**

Una pregunta facilita: ¿cuál fue el videojuego más vendido en el Reino Unido las navidades pasadas? El plan de Sony era que fuera *Buzz! The Music Quiz*, seguramente creyendo que *Need For Speed* no podría lograr la carambola. Pero pese a unos pulsadores del gusto de todos, una presentación muy medida y las elevadas expectativas, *Buzz* apenas entró en el listado de los 20 juegos más vendidos. ¿Estaba mal concebido todo lo relacionado con el juego?

El buen desarrollo de las ventas demuestra lo contrario. *Buzz* se ha asentado en los carros de compra desde su lanzamiento. El alto número de unidades vendidas indica, una vez más, que Sony UK está encabezando la tendencia a ampliar el atractivo de la consola más extendida en todo el mundo. Y, dado que la empresa Relentless siempre tuvo una confianza absoluta en el éxito de su idea, es lógico que apareciera tan pronto una versión para vender con o sin timbres pulsadores. Pero tampoco debe ser una sorpresa, ya que ha pasado tan poco tiempo entre el lanzamiento de los dos juegos, que *The Big Quiz* repita varias de los defectos que aquejaban a su predecesor.

El surtido de categorías de preguntas comprende cine, geografía, política, historia natural y deportes; es lo bastante amplio para satisfacer a los aficionados a lo anécdotico sin profundizar en exceso. Y, para reflejar este enfoque, los tipos de pregunta han cambiado (se te pide que identifiques imágenes de lugares conocidos a escala local, que adivines la nacionalidad de estrellas del *pop* y que te atrevas con el terreno pantanoso que supone la biografía de políticos. Pese al amplio surtido de temas, la supresión de los fragmentos musicales priva al juego de parte de su encanto. *The Big Quiz* confía probablemente en que los jugadores lo suplan con una banda sonora propia compuesta de de sonoras carcajadas y gritos de vergüenza.

Algunas rondas se han retocado sutilmente para mejorar la dinámica de juego, pero sigue habiendo demasiadas que no funcionan: ¿cómo puedes identificar el ejemplo más próximo cuando ni siquiera sabes cuántos ejemplos van a mostrarse? Y, pese a los intentos de dar forma a cada juego, sigue sin haber sensación de progresión o de aumento de la emoción a medida que el espectáculo avanza hasta el final.

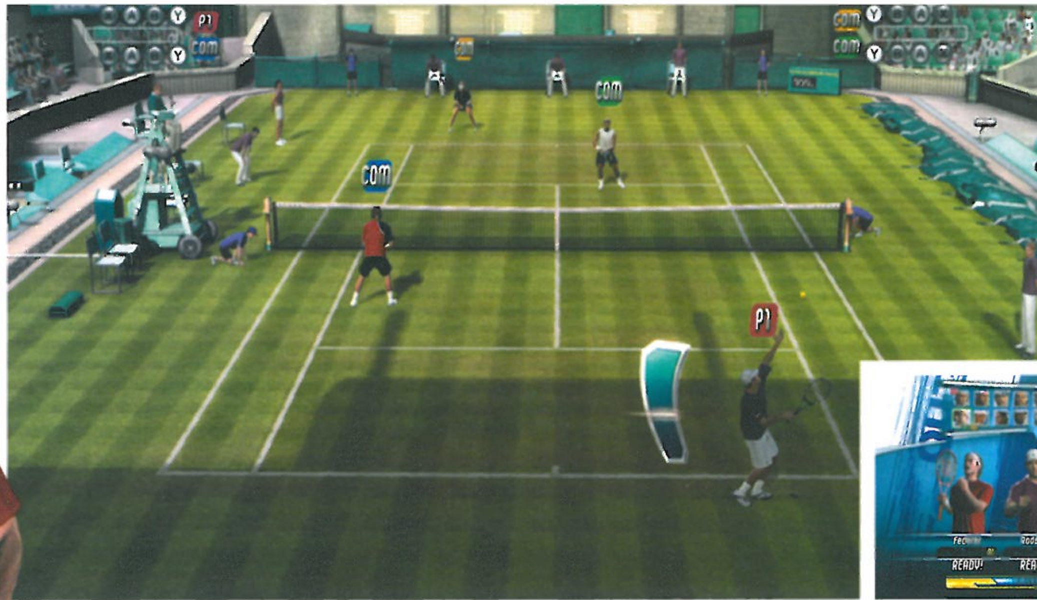
El problema ahora para Relentless es que, con el éxito de su versión actual centrada sólo en la música, puede que tenga pocas ganas de hacer algo más que retocar el juego. Esperemos que las ediciones futuras colmen el potencial del título.




## Cine y deporte

Cuando EDGE habló con Relentless antes del lanzamiento de *Buzz* el año pasado, ya se sabía que venían de camino otras versiones del juego. El nuevo listado de personajes, entre los que resaltan sin duda las estrellas del cine y el deporte, da una idea bastante clara de lo que podemos esperar más adelante, aunque no se han revelado detalles todavía.





*Top Spin 2* tiene herramientas de creación de personajes nunca vistas. Genera humanos convincentes, con matices de piel extraordinarios. Puedes especificar la edad, los saques y el estilo de grito al golpear.







El juego tiene 37 escenarios, desde canchas para practicar hasta pistas del Masters y el Grand Slam. Irónicamente, el único Grand Slam que falta es el torneo Roland Garros, celebrado en París (donde tiene su sede PAM).

FORMATO: **360, DS, GBA**
DISTRIBUIDOR: **2K SPORT**
STUDIO: **PAM DEVELOPMENT**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**

# Top Spin 2

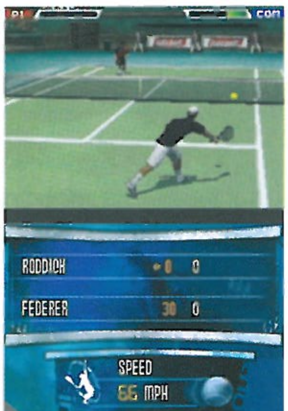
## *Top Spin* regresa dispuesto a llevarse el título en el campeonato online de la 360, y su mejor arma es un buen servicio

En las interminables disputas e intercambios entre acérrimos jugadores *online* y los creadores de los juegos, son muy habituales los casos de diseñadores que deben tomar medidas contra los primeros, para frenar el abuso involuntario, desequilibrante de los fallos involuntarios en el sistema de juego, o las manipulaciones. Es mucho más raro que se cambien las tornas: jugadores que consideran injusto un elemento central del diseño del juego, considerando que utilizarlo es una proeza, y prohibiéndolo. Eso fue exactamente lo que pasó con el 'golpe de riesgo' de *Top Spin*, en el punto final del excelente –y parece ser que guiado por el juego limpio– escenario del torneo en línea que surgió en Xbox Live, tras su lanzamiento en 2003. El modificador de tiros, difícil de manejar, estaba pensado para convertirse en una jugada arriesgada que determinase el triunfo o la derrota. Pero cuando los más jugones aprendieron a clavarlo, se volvió demasiado poderoso.

En PAM Development, muy consciente de lo bien que había funcionado *online* su juego de tenis y dispuesto a basar en él la secuela, *Top Spin 2,* han sido listos y han escuchado a sus seguidores. De esta manera, han logrado un golpe mucho más complejo, con un ritmo irregular, pensado más como el último recurso de un jugador desesperado. La mayoría de los ajustes practicados al ya intuitivo sistema de juego de *Top Spin* apuntan a dotarle de más profundidad en táctica y habilidades, para soportar mejor el ciclo de juego más largo que tiene un juego oline.

El ritmo se ha ralentizado; los movimientos físicos se rediseñaron para elevar la exigencia técnica; las debilidades y fortalezas de los personajes dirigidos por los jugadores son más significativas, y así como dejar pulsado un botón de golpe da más potencia al golpe, ahora darle sólo un toquecito genera una bola alta lenta magnífica para apuros defensivos. El medidor 'en la zona' pasa a llamarse 'Momentum' y lanza golpes avanzados como la dejada. Es posible que suene como si fuera a afectar a la accesibilidad a Top Spin; pero, tras probar la versión beta casi completa, sigue siendo posible disfrutar el juego con un sólo botón –el valor seguro que supone el golpe en A, que sirve para casi todo–, y ser competitivo utilizando únicamente el golpe básico, si es que te gusta jugar así.

Puede ser un gran error descuidar la versión *offline* de un juego que ha sido éxito *online*. La respuesta de PAM ha sido integrar ambas, mejorando la amplitud y la construcción del jugador en el modo Career, decisivo para el éxito *online*. No hay duda de que *Top Spin 2* será el juego de tenis más completo y adictivo que llegue próximamente a las tiendas, y no hace falta decir que también el más estético. Sólo el tiempo dirá si consigue hacerse con el el título de ser la opción preferida por los aficionados..



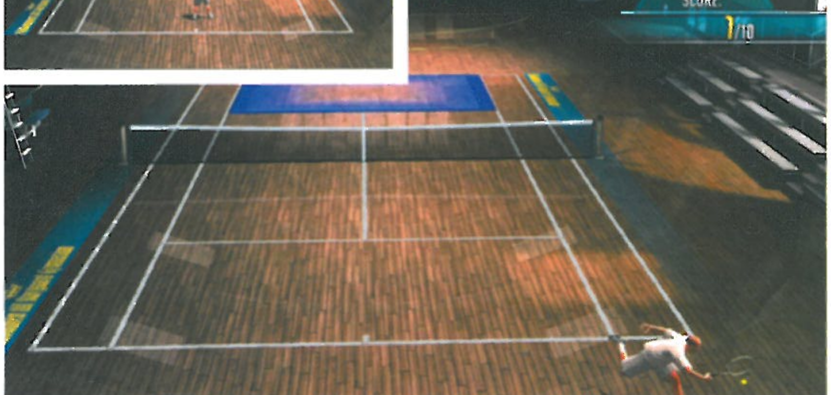

### Otros saques

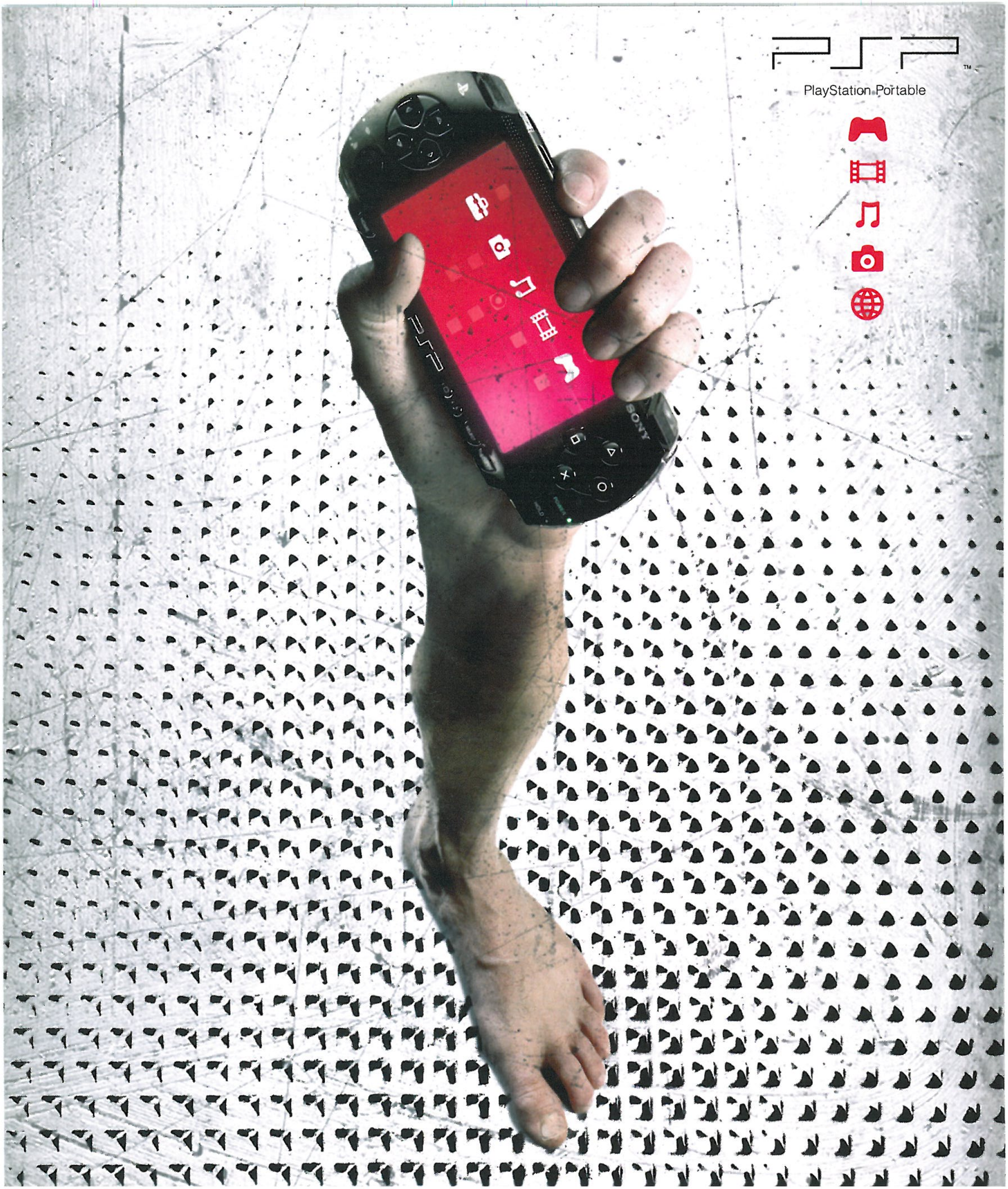
PAM también está produciendo versiones de *Top Spin 2* para las dos consolas portátiles de Nintendo. Y las considera extensiones de la marca *Top Spin*, no adaptaciones. Aunque las llame así, la versión DS es muy fiel al juego original para Xbox: fluida, accesible y adictiva, llena de animaciones, con un modo Career simplificado y un modo multijugador inalámbrico muy difíciles de soltar; podría convertirse en uno de los mejores títulos de deportes de la plataforma. No resulta sorprendente que la versión para GBA tenga más variaciones: su pequeña pantalla, controles comprometidos y animaciones simples dictan un ritmo rápido tipo *arcade*. Al principio es desalentador, pero te diviertes cuando logras encadenar varios golpes juntos. Aun así, es improbable que dure mucho, a la vista de *Mario Tennis*.





Además de los jugadores creados, hay profesionales reales, aunque sus estilos de su juego son más creíbles que sus retratos. También puedes jugar partidos de hombres contra mujeres, para quien tenga esa fantasía. El entrenamiento da lugar a los minijuegos surrealistas de *Virtua* o *Mario Tennis*. Para dar más emoción al modo Career, el entrenador, el patrocinador o un rival pueden organizar eventos.




PSP
PlayStation Portable
SONY



FORMATO: **DS**
DISTRIBUIDOR: **MARVELOUS INTERACTIVE**
ESTUDIO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE INC**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA ONLINE**



**Los aspectos más convencionales de Contact como juego de rol, se ven en las batallas, pero incluso entonces podrás utilizar las opciones de ataque especial con el lápiz.**

# Contact

## Es un juego de rol de cartas que se puede conectar en línea y controlado con el lápiz. Esa es la parte fácil de entender...

Es poco habitual que lo más sencillo que pueda decirse de un juego es que se trata de una colaboración entre los cradores de *Harvest Moon* y los de *Killer 7*. Pero aunque le eches imaginación intentando hacerte una idea de lo extraño que es el juego (¿quizá un propagador de semillas de varias cabezas?), no pensarás que se trata de algo tan original como *Contact*.

Un misterioso profesor, que huye de unos perseguidores más misteriosos todavía, es contactado por una inteligencia aún más misteriosa por medio de un dispositivo absolutamente misterioso. Esa inteligencia eres tú, el dispositivo tu DS, y el profesor, que pronto se queda atrapado en la Tierra una vez sus naves espaciales se estrellan durante la persecución, necesita tu ayuda. Como piensa deprisa (como buen profesor que es), tu nuevo amigo rápidamente camufla su nave dañada como un barco pirata y se agencia la ayuda de un joven de la zona, Cherry, para que le haga recados y le ayude a repararla. Y tú, por medio de tu misteriosa DS, guías a Cherry bajo la mirada del profesor. El sabio vive en la seca y pixelada aridez de la pantalla superior, y Cherry en la exuberante naturaleza de la inferior. Cuando éste se pasa a la parte alta para reunirse con el profe, los dos estilos artísticos colisionan, subrayando la dualidad de la historia.

Se trata del argumento más radical y racional que se haya intentado hasta la fecha para la doble pantalla de la DS, pero, cuando controlas a Cherry, las cosas adquieren un aire mucho más normalito. El control funciona con el D-pad o con el lápiz óptico: ambos van bien, y hay cofres por encontrar, rivales por derrotar y atajos por descubrir. El combate es automático, un poco similar a los juegos multijugador masivos por Internet: te acercas a un enemigo, seleccionas tu tipo de ataque y miras mientras le llueven los palos. Tu aportación táctica viene de seleccionar ataques especiales, decidiendo si es momento de huir, o utilizar la otra idea inspirada por la DS: los *seals,* movimientos ultraespeciales que te permiten convocar a un aliado, manejar material peligroso o desatar un ataque especialmente potente. Pueden despegarse como una etiqueta del libro correspondiente, y pegarse sobre la acción para la que necesitas ayuda: y todo con el lápiz. En la versión de prueba revela cierta tosquedad, pero puede que se corrija antes del lanzamiento.

Por el uso tan hábil que hace de las dos pantallas, *Contact* parece un juego en dos mitades. La instalación y la presentación son técnicamente impresionantes y genuinamente imaginativas. Pero la chicha del juego, al menos en las fases iniciales, no va mucho más allá de estas habilidades técnicas. Hará falta un test más exhaustivo para ver si las dos mitades que lo componen se equilibran o rompen el juego en dos.








**El contraste entre los estilos artísticos de las dos partes del juego es muy acentuado. La pantalla superior muestra el interior de la nave como la ve el profesor; la inferior enseña cómo ve su exterior el resto del mundo.**



**El paso de nivel es rápido y automático, y organizar tu libro de *seals* antes de la batalla te dará más profundidad táctica.**

### Un as en la manga

No sería un juego de Marvelous sin algunos elementos de simulación de realidad, y *Contact* ofrecerá aficciones que valdrán la pena, como cocinar o pescar. Sin embargo, como en los juegos *Harvest Moon*, son más distracciones que opciones de las que disfrutarás de forma activa. La gran pregunta que pende sobre *Contact* es si alguna de sus ambicionas ideas serán divertidas a la hora de jugarlas. Quizás para solucionar precisamente esto Marvelous se guarda un as en la manga: unos minijuegos tipo NES, que todavía no se han dado a conocer, pero que deberían garantizar que *Contact* sea un juego satisfactorio y no sólo una experiencia fascinante.



**Aunque algunas de las mazmorras del juego son poco espectaculares, el exuberante y orgánico mundo 'realista' se inspira más en viejas pinturas que en el pixelado.**

# Abre tu mente!



## Touch! Generations

### PARA NINTENDO DS

### A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

**Brain Training del Dr Kawashima - ¿Cuántos años tiene tu cerebro?**
**Disponible a partir del segundo trimestre de 2006***

¿Recuerdas qué cenaste antes de ayer? Si no lo recuerdas, puede que tu cerebro se esté convirtiendo en un viejo prematuro. Pruébate, puede que no tengas edad para jugar.

**Tetris DS**
**Disponible a partir del 21 de Abril***

Vuelve el Tetris. La pieza que buscabas para aprovechar al máximo la capacidad de tu Nintendo DS. Una forma innovadora de juego que no te esperas, con un modo Wi-Fi para jugar on line con gente de otros países. Si lo piensas seguro que te encaja.

**Trauma Center: Under the knife**
**Disponible a partir del 5 de Mayo***

Eres el cerebro de la operación. Métete en la piel de un cirujano y en la de tus pacientes, operando a través de la pantalla táctil de la Nintendo DS.

**Electroplankton**
**Fecha de lanzamiento aún sin confirmar***

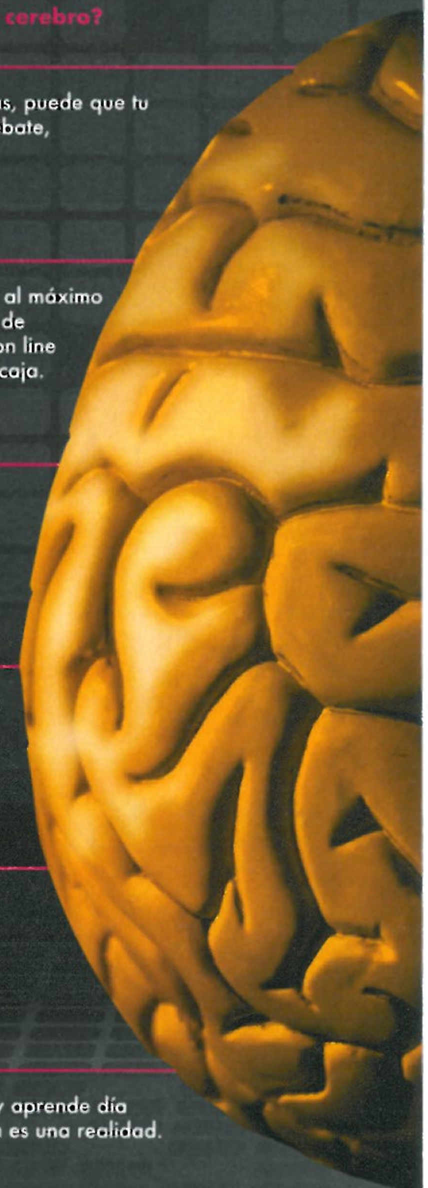
Relaja tu mente a tu ritmo y crea tu propia música al más puro estilo Chill Out. Ahora, hay un nuevo DJ que suena en tu cabeza.

**Gran Academia Mental**
**Fecha de lanzamiento aún sin confirmar ***

Con un solo cartucho, a través de diferentes retos, te vas a poder ver las caras con otros cerebros. ¡Piénsatelo!

**Nintendogs**
**Ya disponible**

Tu mascota virtual reconoce tu voz, la puedes acariciar, y aprende día a día los trucos que le enseñes. Por fin una ficción que ya es una realidad.



* Tanto las fechas de lanzamiento como los nombres de los juegos y las cajas no son definitivos.



NINTENDO DS

FORMATO: **PSP**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
ESTUDIO: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **MAYO 06**



# Field Commander

## Es la guerra: La división online de Sony desembarca en el territorio portátil controlado hasta ahora por Nintendo







La diferencia entre *Field Commander* y *Advance Wars* es casi nula. La representación del mundo exterior, desde los bosques a las playas y lagos, es delicada y detallada, ofreciendo automáticamente telones de fondo que quedan preciosos cuando haces zoom sobre el mapa.



Las batallas son espectaculares, sobre todo cuando participan las mejores unidades. No obstante, el juego táctico de tanques y exploradores llega a resultar fascinante. Igual que ya sucedió en *Advance Wars*, el cuidado ritmo de juego es capaz de adaptarse perfectamente a una consola portátil.



Una de las preguntas para las que los juegos no tienen respuesta es ¿cuándo un homenaje se convierte en un fraude? *Field Commander*, que a primera vista parece uno de los títulos más refrescantes para PSP, sólo enfanga un poco más unas aguas ya de por sí bastante turbias.

Su aspecto es el de *Advance Wars* con gráficos más evolucionados. Como resumen del juego no hay una forma mejor de decirlo. Puedes mover las unidades de una en una; sopesar sus puntos fuertes y débiles contra la infantería y el resto de fuerzas enemigas; ver de cerca la acción; y utilizar los edificios capturados para obtener más tropas. Repítelo una y otra vez hasta que ganes.

Lo cual no quiere decir que el atractivo de *Field Commander* se acabe aquí. Cuenta con nuevos tipos de unidad y nuevas habilidades para las unidades que ya había, incrementando las opciones tácticas en cada turno. Cada comandante y división aporta capacidades especiales al campo de batalla (una idea que podría haber inspirado *Advance Wars)* que se combinan con las condiciones meteorológicas y del terreno hasta llegar a ser un desafío formidable. Y, como cabría esperar de los especialistas *online* de Sony, saca el máximo provecho de la capacidad *Wi-Fi* de la PSP para batallas locales y partidas *online*, además del juego de una sola máquina.

El código es todavía algo rudo, pero es de esperar que resulte tan absorbente en PSP como en GBA. Eso sí, resulta algo inquietante ver que un estudio importante emula tan estrechamente el trabajo de otro estudio importante. Pero pocos proyectos son mejores que la sofisticación que *Advance Wars* ha logrado con el tiempo, y no puede decirse nada de la generosidad con que se ha interpretado. Si consigue repetir el magnífico equilibrio entre los elementos del juego, los seguidores de *Advance Wars* quedarán tan impresionados como indignados.

# Lego Star Wars II: The Original Trilogy

## El estudio Traveller's Tales se alía al imperio LucasArts, pero aun así su adaptación de la guerra galáctica conserva cierto carácter rebelde

FORMATO: **DS, GC, PC, PS2, PSP, XBOX, GBA**
DISTRIBUIDOR: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **TRAVELLER'S TALES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 06**





Por si no tuvieran suficiente personalidad, cada miembro de la población de *The Original Trilogy* posee un ataque especial único. El de Chewbacca, claro, consiste en arrancar los brazos.

*Lego Star Wars* no obtuvo el respaldo de una público muy amplio pero sí, por razones completamente diferentes, el corazón de dos tipos de gente. Con los niños se hizo por su falta de condescendencia y a los adultos les ofreció un antídoto contra las "precuelas" de George Lucas. Para su título sucesor (a primera vista un proyecto ganador) recurre a los "episodios" del cuarto al sexto como fuente, lo que es, a los ojos de los adultos al menos, una cuestión significativa. ¿Obtendrá la inocente parodia la misma aceptación cuando se aplique a los "clásicos"? Lo más probable es que sí, porque el enfoque de Traveller's Tales sigue centrado en el juego, y no en el ridículo. El juego sin inhibiciones es la meta.

No hay, por ejemplo, nada que te impida enfocar las fases con vehículos de *The Original Trilogy* como plácidas excursiones, igual que en las fases a pie (algo que ya ocurría en el primer título. El recorrido por el pasadizo de la Estrella de la Muerte o la defensa de Hoth no te atará a una ruta lineal o un tren, sino que posibilita el uso de un amplio surtido de vehículos y personajes sin restringirse a lo qu se considera adecuado a cada situación. La filosofía de diseño es generosa, añadiendo armas, lpersonajes y vehículos de otras tres películas a las originales. Pero se preocupa además de levantar restricciones anteriores. Las habilidades de construcción y las maniobras de bloqueo ya no son exclusivas de los jedis, y las naves ensambladas a partir de los componentes ocultos que vayas encontrando tendrán un uso real más allá de la decoración, gracias a nuevas fases extra.

No tiene sentido que el desarrollo de *The Original Trilogy* se hiciera con el piloto automático puesto. Ante la necesidad de convertir una novedad en algo extensible, su desarrollador ha amontonado una segunda dosis de trucos promocionales y referencias joviales (a los universos de Lego y de *Star Wars)* mientras refuerza sus cimientos. El juego promete un nivel de dificultad adaptable para aumentar el desafío hasta asemejarlo al de un título para un mercado más amplio. El resultado final no es una reinvención ni una experiencia especialmente emocionante, pero, en la medida en que se ríe de sí mismo, dan ganas de seguir jugando.





El motor de la serie ofrece toda la complejidad geométrica de los personajes construidos a partir de los conocidos bloques de Lego, por un lado, y del otro de los escenarios, más convencionales. Éste es un proyecto multiplataforma que debería funcionar bien para PSP.


Ganador, Mejor RPG del E3
– Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain
"Sorprendente, ambicioso, profundo, inagotable...".
– Micromanía
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
El RPG para la nueva generación
YA A LA VENTA
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360.
XBOX LIVE.
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
2K
The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, los nombres de personajes y lugares de Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax y los logos relacionados son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de ZeniMax Media Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. 2K Games y el logo de 2K Games son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, y los logos de Xbox son, bien marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usadas bajo licencia del propietario. Todos los derechos reservados.

FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CCR INC**
ORIGEN: **COREA DEL SUR**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**

# RF Online

## Seducirá a los que aún dudan del multijugador Online, pero los imprudentes se llevarán un susto



**Audiovisualmente, *RF Online* ofrece máxima belleza, con reminiscencias de *Phantasy Star Online*. Aunque no es probable que iguale la importancia del título de Sega.**



**Las batallas a gran escala de tipo jugador contra jugador de *RF Online* son extraordinarias. Pero, con independencia de lo populares que resulten entre los aficionados a estas luchas, aún está por ver la demanda en el mercado de conflictos masivos organizados.**

Quizá, en la estela siempre expansiva de *World of WarCraft,* Codemasters se ha arrepentido de la cancelación en septiembre de 2004 "por razones técnicas" de su propio título multijugador masivo en línea, *Dragon Empires,* un juego MMO (Multijugador Masivo Online) que le habría permitido entrar en un mercado floreciente. O quizá la compañía simplemente necesitaba una manera rápida de capitalizar su conocimiento en juegos *online* y su inversión en infraestructura. Sea como sea, no dejar escapar un éxito probado en Corea del Sur (*RF Online* tiene un millón de jugadores en el Lejano Oriente, y sigue subiendo) parece *a priori* una decisión sensata, siempre y cuando se lance a buen precio y sin problemas, lo que pocas veces sucede con los lanzamientos de MMORPGs. La elección fue afortunada al optar por un juego de CCR, que cubre desde la ciencia pura y dura hasta la ficción más fantástica, del gusto de los que les encantan los dragones y las mazmorras, y se anunció con inteligencia para generar un gran interés por su beta. Las tres facciones que hay en el juego, y que luchan por la libertad del gobierno arcano, pero también pugnan entre sí por el predominio sobre la galaxia Novus, resultan muy atractivas: los místicos y élficos Cora, los traviesos ingenieros Bellato con sus sirvientes-robot, y los imponentes hombres-máquina Accretian. Pero las cuatro categorías disponibles son más bien básicas: guerreros de melé, exploradores, usuarios de magia e híbridos, y las posibilidades de especializarlos no llegan hasta los niveles 30 y 40.

Pero Codemasters ha pasado por alto el abismo que existe en cuanto a tradición MMO entre Oriente y Occidente, una distancia que *World of WarCraft,* pese a su éxito en Asia, sólo ha logrado agrandar. *RF Online* no podría resultar menos indicado. El asesoramiento es sólo básico para su complejo sistema de batalla, la búsqueda es un misterio mal estructurado, y parecen estar convencidos de que los jugadores perdonarán sus incesantes problemas mecánicos. Como ventana a otro mundo, *RF Online* es interesante, pero los que estén interesados en los juegos coreanos harían bien en buscar en otro lugar.

# ArchLord

## Con este título MMO podrás ser el rey durante un mes. Pero, ¿será uno para todos, o todos para uno?



FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **NHN GAMES**
ORIGEN: **COREA DEL SUR**
LANZAMIENTO: **3° TRIMESTRE**



**El mundo de *ArchLord* es hermoso y rico, y el combate ofrece efectos alucinantes. El estilo general tiene la tradicional fantasía del Lejano Oriente, aunque los personajes son como muñecos sin expresividad.**

La otra novedad de Codemasters en el apartado MMO (Multijugador Masivo Online) está reservado para otra apuesta coreana. La experiencia de jugar con *ArchLord* no sólo es probable que resulte igual de extraña y alienante que *RF Online* para los jugadores occidentales, sino que es mucho menos conocido. Pese a haber estado en fase de prueba beta en su país desde mediados del año pasado, y a la venta desde enero, un velo de misterio rodea el desarrollo y el potencial de *ArchLord.*

Lo que está bastante claro, y sin duda hizo que el juego pareciera un superventas e hiciera recomendable su incorporación para Codemasters, es el atractivo de su USP: cada mes, los jugadores competirán por unir las cinco reliquias archon y de este modo convertirse en el único y verdadero archiseñor, gobernante de todo su mundo (o más bien su servidor, suponemos). Junto a un equipamiento especial, un guardaespaldas y acceso a las áreas privilegiadas, el ArchLord obtendrá poderes que le permitirán modelar el mundo para otros jugadores, presumiblemente en beneficio de su facción y en detrimento de las demás. No está claro cuáles serán tales ventajas, aunque algunas serán económicas; tampoco el mecanismo por el que se elige al ArchLord, o si el puesto puede conseguirse más de una vez. Preocupa que Codemasters esté tan callada sobre este asunto. Y es preocupante porque los sistemas de *ranking* de jugadores MMO son famosos por su dificultad, y porque pueden convertirse en pruebas de resistencia al sueño incluso con peligro para la salud.

Las implicaciones del sistema ArchLord son bastante menos atractivas para los jugadores que están fuera de Corea. Una podría ser una fuerte concentración de bandas y facciones para el complejo combate organizado. Otra es que los candidatos a ArchLord seguramente necesitarán representar a bandas grandes y poderosas, o lo que es más probable, alianzas de bandas.

Las jerarquías políticas y sociales dentro de los mundos virtuales pueden entusiasmar a los estudiosos, pero no gustan al individualista jugón occidental, para el cual el atractivo de un juego MMO es que cualquiera puede ser en un héroe.



La primera parte motorizada del juego transcurre en Breezey Valley. El principio parece tarea difícil: exterminar 25 bichejos en un tiempo limitado. Pero el juego indica los objetivos que te van quedando.





# Daxter

## El pluriempleado mamífero de Naughty Dog se convierte en aliado de ZZ Paff, pero esa es la única noticia mala

Y así, justo así, una buena porción del atractivo de Liberty City Stories desaparece. El desarrollador *Ready At Dawn* ha renderizado un universo que visualmente a primera vista ofrece más impacto que el GTA para PSP. Es enorme, se mueve con fluidez y las cualidades de sus escenas pregrabadas y su animación están a la par con las del resto de la serie Jak; desde luego, no hay ni rastro de la riqueza de prestaciones de la propuesta de Rockstar, pero su elegancia es sobresaliente, y la única pega es la lentitud. Desde ahora, éste será el juego de referencia que demostrará que realmente llevas una PSP en el bolsillo.

Independizado de Jak, Daxter tiene un trabajo como exterminador de bichos en Haven City, la ciudad refugio. Mosquitera electrificada en mano, el mamífero recibe unos primeros encargos directamente relacionados con las virtudes de la plataforma que lo acoge: te ayudarán trucos genéricos, como recorrer entornos en gran parte lineales mientras liquidas pequeños grupos de bichos y ejecutas saltos dobles.

Ir a cuatro patas con sigilo te permitirá evitar a los enemigos más fuertes y escabullirte por túneles y agujeros. Esto resulta cansado al principio, pero el juego posee una solidez que hace que *Daxter* evoque más bien poco la serie *Jak*, exceptuando *Sly Raccoon*. El ataque de golpe básico de Daxter cuenta con un alcance generoso, y la mecánica del combo es útil al enfrentarse a grupos de peligrosos insectos. La fiable cámara se complementa bien con los botones que giran la imagen. Hay algunos puntos de reinicio invisible veloces y cómodos, una grabación automática periódica e imperceptible, y el movimiento del personaje es fiable y equilibrado.

Pese a pese a su pulcra realización queda por ver cuánta variedad puede mantener dentro de su elegante expansión. Poner a Daxter "a dormir" en su casa da acceso a una serie de minijuegos que son sus sueños; el primero es un descarado refrito de *The Matrix*, una escena de lucha con acción rítmica que no es muy original, pero con una presentación y ejecución irreprochables.

Según lo visto hasta ahora, éste podría ser un resumen de *Daxter:* una plataforma bien construida cuyas cualidades técnicas son indudables y cuyas ideas clave están bien integradas, pero que aún carece en su haber de grandes logros. Dadas las restricciones en los controles de la plataforma, el hecho de que resulte algo plano a veces prueba que se inclina por el menor de dos males. *Daxter* puede que sea una de las mejores sorpresas para PSP este año.





Como su homónimo para PS2, el mundo se muestra casi sin transiciones, aprovechando el paso por pequeñas cámaras y ascensores para las cargas. Aunque la fluidez afecte a la duración de la batería, la claridad y la escala resultantes de las imágenes de *Daxter* valen la pena.





*Daxter* recuerda bastante a *Jak II*, con un eje urbano que deriva hacia entornos más desiertos; de hecho, el juego cuenta de la historia de cómo la pareja se juntó al comienzo de *Jak II*. El compañero de Daxter parece más soportable cuando él es la estrella del espectáculo.



FORMATO: **PSP**
DISTRIBUIDOR: **SCEE**
ESTUDIO: **READY AT DAWN**
ORIGEN: **EEUU**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**



### Puñetazos de metal

Como complemento multijugador, *Daxter* incluye un subjuego conocido como *Bug Combat*. Está emparentado con una multitud de juegos de lucha: piensa en *Magic Pengel* o en *Pokemon Coliseum*, pero cambiando el papel, la piedra y las tijeras por una garra, una lengua y una boca. Resulta refrescante poder fijar la potencia de cada arma ofensiva con una pulsación sincronizada del botón. Aparecen nuevos bichos al desenterrarlos del juego principal, y los números del combatiente pueden crecer con pociones que encontrarás al explorar del mismo modo.



Mil orbs, la moneda principal de la serie *Jak*, están dispersos por todo el juego; Recogerlos te permitirá desbloquear trampas y extras. Hay un bonus más para los que tengan una PS2: conecta vía USB con la consola y podrás desbloquear contenido exclusivo de los *Jak X*.



**EL SOLDADO DEL FUTURO**
Por medio de un sistema de combate totalmente integrado con armamento de vanguardia y sistemas de comunicaciones revolucionarios, los jugadores podrán encarnar al soldado del futuro.




**EL REVOLUCIONARIO CROSS-COM**
Un dispositivo de comunicaciones que emplea tecnología vía satélite. Fijado al monóculo del soldado, proporciona pleno dominio y conocimiento de la situación en el campo de batalla.

CON LA TECNOLOGIA DE

# 2013

SOBREVIVE PARA VER EL 2014.



**EXPERIENCIA MULTIJUGADOR DE PRIMERA**
Opciones de juego cooperativo y multijugador donde encontrarás 10 mapas exclusivos en Venezuela y una campaña cooperativa diseñada específicamente para potenciar la estrategia y las tácticas.



**MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO**
Juega con amigos en una campaña que os llevará desde México hasta Nicaragua.

JOIN THE GHOSTS
WWW.GHOSTRECON.COM

16+
www.pegi.info

XBOX 360
XBOX LIVE



TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT
XBOX 360
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
16+
UBISOFT



# EL RETORNO DE *MIGHT AND MAGIC*

**LA YA VENERABLE SERIE DE LAS MAZMORRAS COBRA MAYOR REALISMO AL UNIR UBISOFT *MIGHT AND MAGIC* CON EL "REBANADOR" MOTOR EN PRIMERA PERSONA DE HALF-LIFE 2**

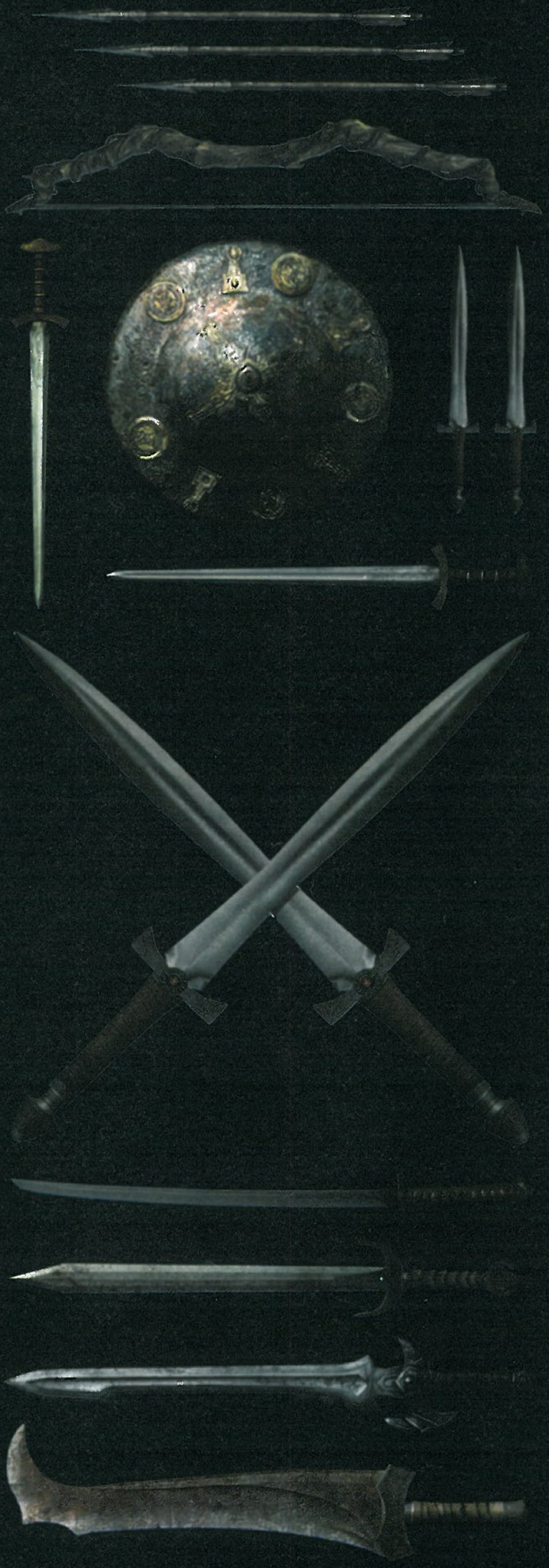
TÍTULO: **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC**
FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
ESTUDIO: **ARKANE STUDIOS**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2006**



Habrá accidentes, sobre todo en una aldea situada junto a un acantilado, donde un hechizo de congelación ha dejado un rastro de hielo en una precaria pasarela. Un guerrero orco da la vuelta a la esquina con un sonido gutural, se resbala y cae hacia atrás, y cae en picado hacia el oscuro océano en un silencio aterrador.

"El principal objetivo del hechizo es congelar enemigos", comenta **Raphael Colantonio,** consejero delegado de Arkane Studios, "pero un día me encontré a todo mi equipo a mi alrededor mirando un monitor y riéndose de esta situación".

El desarrollo y evolución de *Dark Messiah* parece atraer oportunos imprevistos: cuando tuvo que afrontar el problema que suponía dejar Electronic Arts (una pelota de cricket recuerda a qué se dedicaba en el pasado) surgió un rayo de esperanza que se convirtió en el núcleo de **un estudio de juegos**





de rol para PC. "Éramos grandes admiradores de *Looking Glass,* de *Ultima Underworlds* y de *Ultima VII...,* pero montar un estudio en el 99 fue una locura, porque en ese momento los desarrolladores de juegos de rol ya tenían problemas o estaban a punto de quebrar", reflexiona. A pesar de todo, Colantonio y su entonces gran equipo de cuatro personas se pusieron a crear un juego que no sólo estuviera inspirado en *Ultima Underworld,* sino un auténtico *UU3,* contactando directamente con el fundador de Looking Glass, Paul Neurath. "Paul estaba encantado con la idea, pero sólo tenía los derechos IP, no los derechos de distribución", recuerda Colantonio, "así que nos reunimos con EA...y ahí se acabó la historia".

En lugar de esto, Arkane desarrolló su particular homenaje, *Arx Fatalis,* que se convirtió enun discreto éxito de culto a pesar de que su creador admite que tenía "muchos bordes no definidos y muchos errores". Y añade: "Pero, de alguna manera, nos permitió llegar a donde que queríamos estar. Así es como conocimos a Valve; estábamos haciendo una demostración de una versión de Xbox en E3, y este tío se acercó y dijo: 'Hola, queríamos deciros que nos ha gustado mucho vuestro juego'". Así que nos llevó a ver una demo de *Half-Life 2,* y nos pusimos en contacto con ellos para hablar del motor. Estaban entusiasmados con la idea de permitirnos acceder a su tecnología incluso antes de que saliera *HL2,* y esto fue para nosotros un estímulo increíble".

Una demo de Source llamó la atención de Ubisoft, que estaba planteandose el retorno de su recién comprada marca Might and Magic, y el distribuidor aconsejó combinar la primera persona (tal como habia decidido el estudio con el resurgimiento de M&M. Este acuerdo ha permitido a Arkane depender menos de las buenas intenciones: "Cuando terminamos de desarrollar *Arx* éramos nueve personas y ahora somos alrededor de 30, además de colaboradores externos. Ha sido duro cambiar nuestras costumbres y aprender a delegar, pero vivo mejor que cuando trabajaba en Arx, y el juego que tengo también es mejor".

La producción también se ha beneficiado de su red de contactos, que parece ilimitada. Randy Smith, productor y diseñador de la serie *Thief,* y el director artístico de *HL2,* Viktor Antonov, han aportado su talento como asesores *freelance,* y el respaldo de uno de los autores más respetados de la comunidad de fans de *Thief* convenció a Colantonio para dimitir de su trabajo como contable, vender su casa y trasladarse con su familia desde Estados Unidos a Lyon durante el año que duró el diseño. ¿Cuál es el secreto de Colantonio para hacer amigos e influir en la gente? "Solo tienes que preguntar", sonríe. "Todo el mundo tiene miedo de acercarse a la chica más guapa del instituto, pero cuando alguien lo hace, consigue la cita".

Pero los intereses de *Dark Messiah* están más con toda la gente que merodea por las bibliotecas: el auge de *Might and Magic* bajo la batuta de New World Computing fue a comienzos de los 90, pero mucha gente ha seguido la serie durante sus años más salvajes en 3DO. "El primer *M&M* que verdaderamente me gustó fue el *III,* y disfruté realmente con el *V,* con el *VI* empecé a... bueno, con el *VII* y el *VIII* para ser sincero, no jugué", confiesa Colantonio. "Pero lo interesante era el reto de renovar esta marca tan conocida sin traicionarla, y formar parte de los que están escribiendo la historia del mundo".

**"LOS JUGADORES HAN CRECIDO. LA GENTE QUE JUGABA CON *M&M* CUANDO TENÍA 12 AÑOS, AHORA RONDA LOS 30. POR ESO APOSTAMOS POR UN TOQUE MÁS CREÍBLE"**

**La franquicia** ha abarcado muchos mundos de juego, de modo que la presentación de Ubisoft de un universo renovado, Ashan, no tiene por qué suponer un trastorno. Predomina la importancia de lo 'oscuro' y 'maduro', aunque quizá sea más interesante para aquellos que recuerdan el aspecto colorido de los primeros títulos para PC. "Era un estilo más oscu-







ro de lo que nos gustaba, pero la fantasía medieval en general está tomando un camino propio: fíjate en *El Señor de los Anillos*. También los jugadores han crecido: la gente que jugaba a *M&M* cuando tenía 12 años ahora ronda los 30, así que apostamos por un toque menos cómico y más creíble", aclara Colantonio. "Hace diez años, la dirección artística era completamente diferente, pero ahora tenemos que competir con las películas, disponemos de la tecnología necesaria para hacer cosas mejores y directores artísticos que llegan de diferentes disciplinas, así que es normal que el estilo haya progresado de este modo".

Los entornos de *Dark Messiah* muestran una nobleza curtida que confirma la explicación de Colantonio. Se ha realizado un gran esfuerzo en estratificar el mundo de una forma muy gráfica, ya que los asentamientos de goblins, orcos e incluso los humanos son okupas en las ruinas de un imperio desaparecido. La fantasía está muy presente y justificada, pero en un contexto distinto a cualquier versión anterior de *M&M*. "No creo que nadie supiera realmente cómo iba a ser, aunque la gente era escéptica en los foros: 'Si hay acción, no va a ser un juego de rol real'", recuerda haber leído Colantonio. "Estamos haciendo un juego honesto que creemos que enganchará y tendrá profundidad, pero no tiene un enfoque tradicional".

Ubi ha evitado anunciar *Dark Messiah* incluso como un RPG de acción, aunque dado el contundente título lo normal es que el juego sea su lógica extensión. Sigue siendo un recorrido por una mazmorra en primera persona centrado en el combate, pero su principal virtud –en la que tanto el distribuidor como el estudio esperan que esté todo el mundo de acuerdo– es que todo lo que respecta al personaje y la suerte dependen del jugador, no de una tirada de dados. "Creo que es hora de







Tu mentor te aconsejará, o te ayudará directamente (arriba). La magia (al lado) permite el conocido asesinato con física Source; los que no sean magos tendrán que confiar en su arma arrojadiza.

evolucionar, de dejar de imitar los juegos de rol de papel y lápiz", explica Colantonio. "Mi juego de rol ideal sería como un sueño –sostengo una espada, tomo mis decisiones, el mundo responde a lo que yo hago– sin decir: 'Vale, hay que abrir la puerta, de modo que tiremos los dados y veamos si se abre'. Yo quiero que los jugadores se olviden de todo para romper la barrera existente entre los personajes y ellos".

**En cuanto a la acción**, *Dark Messiah* no puede evitar mostrar sus influencias, con la claustrofobia de *Ultima Underworld* (aunque se vea un inmenso cielo azul) y un ambiente similar al de *Thief*, pero con un personaje al que no agobian las comparaciones. De lo que se ha visto, la física de Source y el diseño herencia de Looking Glass apuntan a momentos '¿y si?' que asaltan al jugador una y otra vez. "Si el jugador encuentra el modo de sorprendernos, hemos ganado", afirma Colantonio. La inteligencia artificial que mueve a los enemigos analiza los contornos y mantiene las rencillas entre razas, que estallan cuando los monstruos se encuentran. En todo momento el juego a de resultar impredecible, también para los creadores. "Es la clave de esta filosofía", dice Colantonio. Su diseñador sonríe y asiente.

Lo fundamental del juego es su sistema de combate en primera persona, una característica

que títulos de acción y rol y de acción pura han intentado contar con la garra y la precisión que la perspectiva aporta a los tiroteos. Se ha visto que este enfoque no convence a todo el mundo, como Colantonio recuerda: "Hubo un diseñador de gran talento de cuyo nombre no quiero acordarme –aunque, desde luego, no es Randy Smith– [risas] al que pregunté su opinión sobre el combate en primera persona, y me contestó: '¿Sabes qué te digo? Utiliza la tercera persona'. Fue bastante deprimente. Estuvimos meses trabajando en ello y lo que en principio parecía ser una restricción se convirtió en una ventaja, porque la primera persona no era sólo un punto de vista, sino que cambia toda la acción y hay mucho más contacto".

Así que *Dark Messiah* se niega a romper el modo de juego, siguiendo cada cruce de espadas y cada impacto sin perder ni un ápice la concentración. "Otros juegos ya lo han hecho, como *Riddick*", admite Colantonio, "e incluso volviendo a *Ultima Underworld*, había una primera persona alucinante, pero estaba todo muy basado en estadísticas; y lo mismo sucede en *The Elder Scrolls*, que el combate nunca fue el eje de esos juegos. Intentamos sacar algo atractivo y visceral del combate en primera persona, que realmente golpees a esos tíos", dice mientras representa los movimientos: "Y eso le ha proporcionado mucha energía".

Y se nota cuando se dan patadas, se abollan los escudos y chocan las armas, aunque hay que seguir trabajando para descubrir si cumple la intención de Colantonio de atraer algún novato a combatir más allá del 'dale, dale, dale, espera un poco, y ahora, dale más fuerte'.

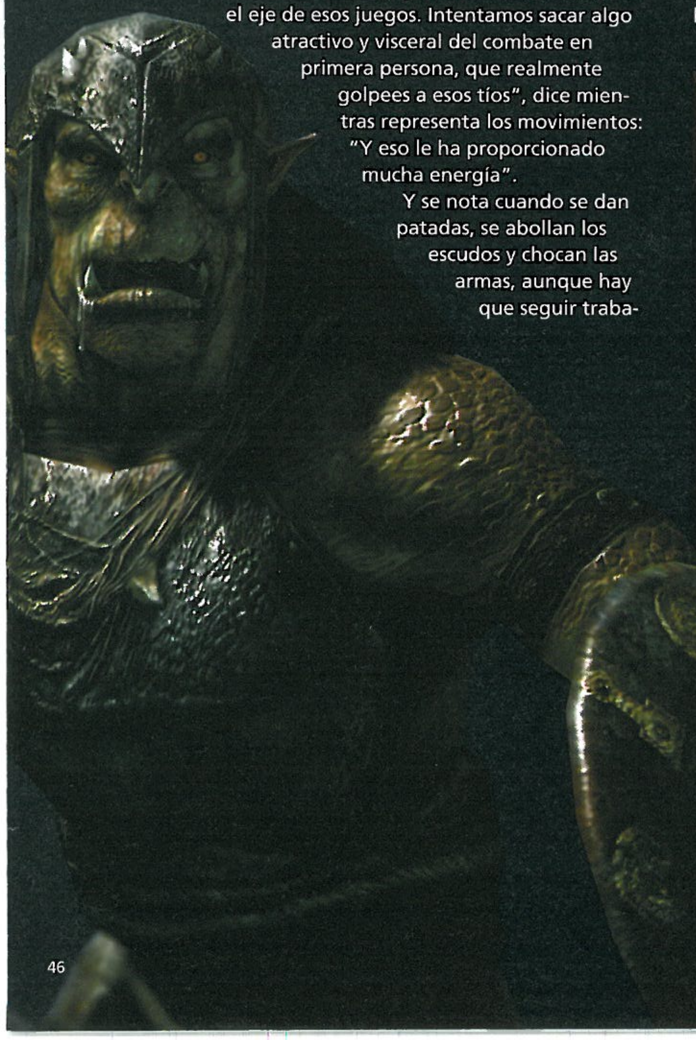
Tienes cuatro tipos de armas (espadas, puñales, palos y arcos), y magia; cada una posee movimientos especiales. Aunque hay muchos estilos de juego para asesino, guerrero, y magos, que se modifican con los diferentes equipamientos y la estructura del juego, no tienes por qué limitarte a uno sólo, puedes cambiar. Esta adaptabilidad minimiza la acusación de que M&M ha disuelto la tradicional partida de aventureros que viaja en grupo, al menos en *Dark Messiah*. "El problema de los juegos basados en partidas es como controlar un personaje que tiene mucha fuerza. Pero, si sólo posees un tío, compensas unas cosas con otras mientras avanzas y tiene mucho más impacto que un juego basado en partidas", cree Colantonio. "Además está más enfocado a la experiencia, da más miedo entrar en las criptas tú solo que con cuatro amigos y un dragón como mascota en la retaguardia".

## "SI SÓLO TIENES UN TÍO EL IMPACTO ES MUCHO MAYOR. DA MÁS MIEDO ENTRAR EN LAS CRIPTAS TÚ SOLO QUE CON CUATRO AMIGOS Y UN DRAGÓN COMO MASCOTA"

Aunque no sea cierto que el juego es incoherente con la serie, cabe cuestionarse si es el juego que el estudio quería crear o es lo que han podido hacer. Colantonio está como loco con las evidentes complejidades en *Ultima VII*, complejidades que pocos juegos han sido capaces de igualar en la década que ha pasado desde que salió al mercado: es un título de combate de fantasía y, sin embargo, profundo y sincero... ¿ es suficiente para él?

"*Arx* fue un experimento, una manera de expresarnos en un género en el que teníamos muchas ganas de trabajar, y ahora hemos obtenido este proyecto", recuerda. "Hay una base común en todos estos juegos, y es posible mantener la riqueza del dibujo de los juegos de rol más complejos en un título más accesible: aparecerán como capas de fondo, pero seguirá allí. Lo que ha cambiado es la manera de jugar, pasando de estar recostado en una silla sosteniendo el café en una mano y haciendo *clic* con la otra, a incorporarse y estar totalmente centrado en la acción. Las ventas dirán... pero hasta ahora en el equipo estamos muy contentos con lo que tenemos".

Lo mismo piensa el creador original de *M&M*. Aunque Jon van Caneghem no tiene implicación directa en *Dark Messiah*, era inevitable que Colantonio se reuniera con él. "Por casualidad", asegura riéndose. "Acabé cenando con él en Austin (Texas), y le gustó lo que vio en el juego". A menos que se produjera algún accidente desafortunado en la producción en los próximos seis meses, es difícil no compartir tanto optimismo.





La intención de Arkane es que el jugador pueda elegir entre múltiples caminos para cada fase, y podrá ver el resto de su cuerpo, algo de lo que Half-Life 2 carecía.

## ASÍ QUE QUIERES SER UN HÉROE...

Acompañando a *Dark Messiah*, la empresa de estrategia rusa Nival está desarrollando la quinta entrega de la serie *Heroes of Might and Magic*, en la que la acción también se sitúa en Ashan. "Todos formamos parte de Ashan; Ubi está liderándolo, ya que está entre los dos proyectos, y ellos nos dicen qué encajaría en el estilo Nival y viceversa", aclara Colantonio. *Dark Messiah* comienza 20 años después que *Heroes V*, pero no hará falta que conozcas ese título. "La diferencia está en que *Heroes V* es una continuación de lo anterior". La respuesta de la comunidad a una beta reciente de *Heroes* fue que el juego estaba falto de equilibrio, respecto a lo que esperaban de él.

## CRUSADE EN CIERNES

Mientras Arkane se centra en la campaña de jugador individual, el modo Crusade multijugador permanece en fase de desarrollo desde mediados de 2005 en Kuju. Grupos de humanos y muertos vivientes se enfrentarán en una lucha sobre cinco mapas, con el vencedor de cada batalla avanzando hacia el territorio de sus enemigos. Cada fase tiene cinco categorías, tres provienen del jugador individual de *Dark Messiah* (guerrero, mago y asesino), y dos se han creado especialmente para Crusade: el arquero (francotirador) y el sacerdote (médico). Los personajes de la Crusade serán persistentes y brindarán actualizaciones para funcionar bien.























Blandir una espada o arrojar un hechizo de fuego son sólo una opción: apañárselas con los enemigos es lo más importante, es mejor hacerlo con un asesinato silencioso o el lanzamiento de bolas de fuego, que llevar una robusta armadura.

Raphael Colantonio (sobre estas líneas) ha reúnido un *dream-team* para *Dark Messiah*, reclutando de *Half-Life 2* al director artístico Viktor Antonov y de la serie *Thief* al diseñador Randy Smith.


MENTALIZATÉ DE QUE
"SOLO ES UN JUEGO"
HIZO UN TROMPO EN UNA CURVA CERRADA A LA IZQUIERDA EN HIGHLANDS (ESCOCIA)
INTERCAMBIÓ PINTURA CON UN ZONDA EN LA VILLA OLÍMPICA DE BARCELONA
ADELANTÓ A UN ALFA ROMEO GT PARA LOGRAR EL PRIMER PUESTO
DAÑÓ LAS TALONERAS SOBRE LA CURVA RAINEY
SE GOLPEÓ CON UN MERCEDES EN EUROPA
ESTAMPÓ EL CORVETTE CONTRA LA CURVA ANDRETTI
MANCHA DE ACEITE POR DAÑAR LOS BAJOS
GOLPEÓ LA PARTE TRASERA DE UN TUSCAN MIENTRAS ADMIRABA LA CIUDAD DE LONDRES
Evolution GT
ESTO NO ES UNA SIMULACIÓN
PlayStation 2
3+
www.pegi.info
Audi
BUGATTI
GM
SCALEXTRIC
Mercedes-Benz AMG
OPEL
RENAULT
SEAT
TVR
VAUXHALL
Publicado por Lago Srl. 2006 Lago srl. Desarrollado por Milestone. Todos los derechos reservados. Todos los fabricantes, coches, nombres, marcas y asociados que aparecen en este juego son marcas registradas y sus copyrights pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derchos reservados. Los coches incluidos en este videojuego pueden variar respecto a los modelos actuales en forma, color y rendimiento. Play Station 2,PS2 son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

# Evolution GT

**“** No importa qué conduces,
sino cómo lo haces. **”**

*Gabriele Tarquini*
*Campeón BTCC & ETCC*





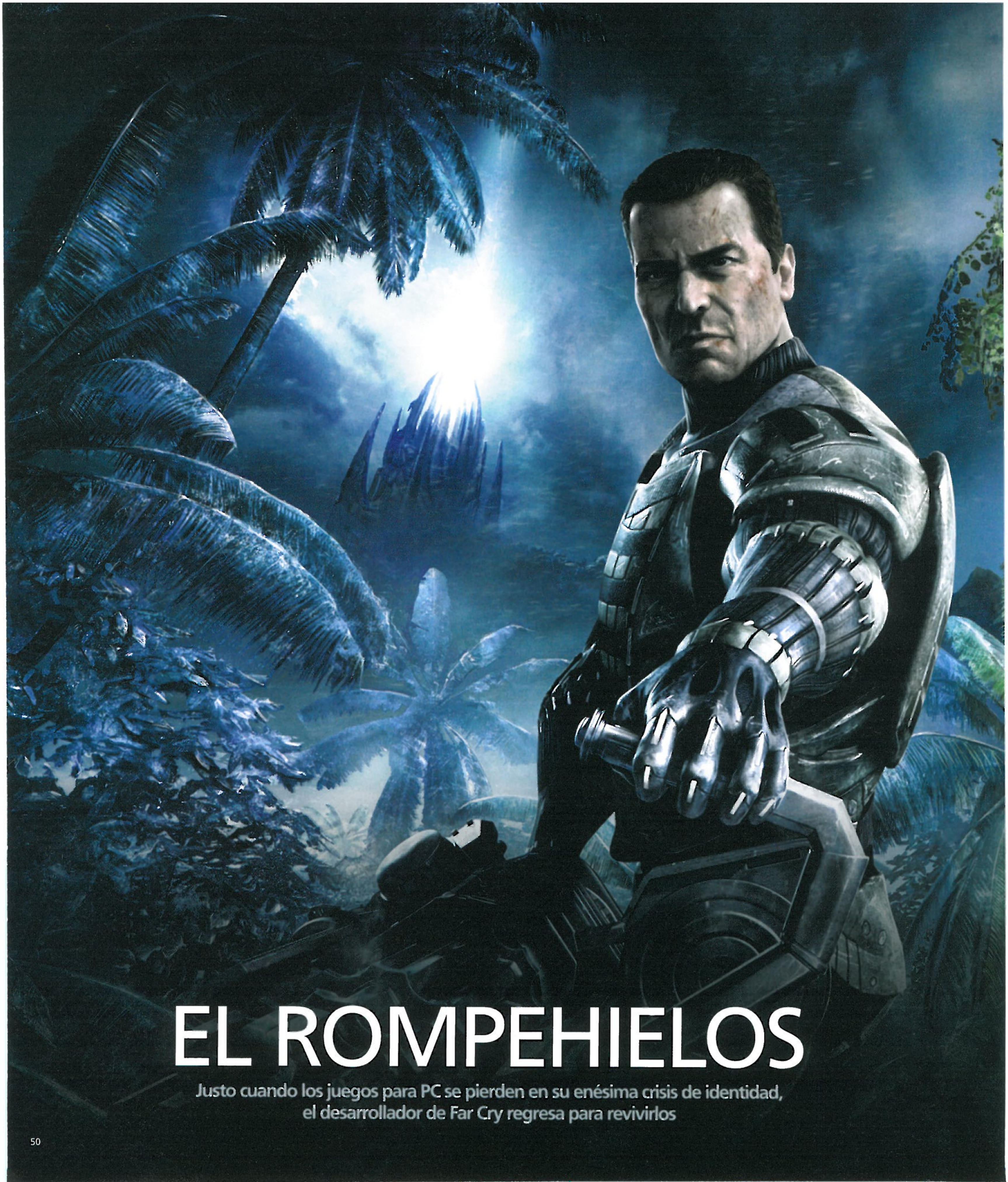

54 PISTAS DIVIDIDAS EN CIUDADES Y CIRCUITOS REALES. DESDE DONINGTON PARK HASTA EL LEGENDARIO HOCKENHEIM PASANDO POR BARCELONA, ALBACETE, CHESTE, ETC...

MÁS DE 30 COCHES CON LICENCIA Y SISTEMA TOTAL DE DAÑOS.

SISTEMA DE DESARROLLO DE HABILIDADES.

MOTOR IA REVOLUCIONARIO.

Virgin PLAY



# EL ROMPEHIELOS

**Justo cuando los juegos para PC se pierden en su enésima crisis de identidad, el desarrollador de Far Cry regresa para revivirlos**



El modo más eficaz de aprender escapismo es encontrarse atrapado, así que es lógico que Crytek haya dominado ese arte. Su confinamiento en la ciudad de Coburgo, en Alemania central, ha provocado en este estudio familiar, y sobre todo al fundador y diseñador **Cevat Yerli,** una fuerte necesidad de viajar: peregrinar a través del mundo, a una paradisíaca y ficticia isla de aventuras sin par, y muy lejos del fango que mantiene atascado actualmente el juego para PC. En caso de que aún tengas alguna duda sobre el futuro de la compañía después de *Far Cry,* pregúntate esto: ¿Qué está detrás del interés de Microsoft por conseguir que Windows Vista se convierta en una plataforma ideal de juegos? Aquí tienes unas pequeñas pistas: no es *Halo 2,* ni tampoco John Carmack.

Lo último de Crytek, un título de disparos y ciencia-ficción titulado *Crysis,* ha atraído la atención de EA, aunque la comparación hace que sea irrelevante quién es el distribuidor. La importancia del juego para el mercado PC, y potencialmente lo que puede conllevar, es tal que el gigante del sector no se atreve a tocar ni su contenido ni su metodología, y eso es muy indicativo. *Crysis* es a lo que se refieren los departamentos de marketing cuando hablan de un producto "cielo azul": un paquete tan repleto de prestaciones y tan inmediatamente arrebatador como para seducir y abrumar a su audiencia antes de que piense realmente en ello.

"Alguien de Electronic Arts Estados









Una excursión a Tahití proporcionó el material para inspirar la isla en la que se desarrolla *Crysis*. La pureza de las imágenes del CryEngine 2 las hace incluso más atractivas que las del Tahití de verdad, pero el equipo es consciente de los problemas que pueden crear.

Unidos contactó con nosotros en diciembre de 2003", evoca Yerli, "apenas chateamos sobre un prototipo con el que estaba jugueteando en aquel momento llamado *Frozen Paradise*. Sabía que quería una nueva imagen, así que pensé: 'Vale, congelemos la jungla y partamos de aquí'. Luego, en abril, hablamos más en serio. También hablamos con Ubisoft, pero pasaron algunas cosas durante el desarrollo de *Far Cry* que no pudimos solventar, lo que nos hizo pensar que no eran el socio idóneo para nosotros. Baste decir que EA y Ubisoft tienen enfoques distintos sobre el juego, cada uno con sus ventajas y desventajas. Pero, en última instancia, Crytek encajaba mejor con EA".

"Les dijimos enseguida que ellos valoraban nuestro empuje con la tecnología y nuestra creatividad en el juego, y que nosotros queríamos controlar ambas cosas. Puedes averiguar mucho sobre un distribuidor por su catálogo. A veces lo que importa es el fondo, otras los efectos especiales y otras el guión. Nosotros entendíamos el fondo muy bien, pero sabíamos que EA podía enseñarnos mucho en cuanto a efectos y presentación. Aunque, fuera del juego, eran su fortaleza en *marketing* y en ventas las que nos atraían. Era una de esas cosas que podíamos haber mejorado con *Far Cry*. Hay detalles, como quedarse sin suministros durante un periodo prolongado, que siplemente no deberían suceder. Durante el primer mes de ventas, en las tiendas se agotaba una y otra vez *Far Cry*".

**Un error habitual** sobre *Far Cry* con el que Crytek espera acabar es que los paisajes lo son todo, esos horizontes que los desarrolladores seguramente imaginan cuando se asoman a su ventana las tardes plomizas de Coburgo. Yerli responde rápidamente que los logros del juego van más allá con una compleja interacción entre entorno, situación e inteligencia artificial, hasta el punto de que tienes tres modos definidos de juego: exploración, precombate (para establecer la estrategia) y el verdadero combate". Curiosamente, el último proyecto que abordó una interpretación más naïf fue el propio Far Cry, aunque en una versión revisada, de un desarrollador distinto.

"He de decir que algunas partes eran muy buenas, afirma Yerli sobre *Far Cry Instincts*. "Al principio del proyecto nos entrevistamos con Ubisoft Montreal en la que les dijomos por qué dirección debería ir el juego. Adaptamos nuestra tecnología a la plataforma Xbox, incluso les mostramos un prototipo para demostrar que funcionaba. Pero entonces, a causa de los muchos, muchos problemas que tuvimos como compañía, decidimos que queríamos centrarnos únicamente en la versión para PC, dejándoles todo lo demás a ellos".

**"En Crytek apostamos por introducir grandes diferencias. Eso es lo que llevo diciendo a mi gente cinco años"**

"Lo que hicieron, sin embargo, fue perder en cierto modo la perspectiva sobre el juego. Seguramente porque, incluso para nuestros chicos, lleva mucho tiempo entender en qué consiste. La gente cree que entiende las palabras, pero hacerlo y emplear la inteligencia artificial general para el diseño de cada nivel es algo muy distinto. Muchas compañías sufren con la inteligencia artificial sistémica porque creen que pueden poner un componente aquí y allá y funcionará. Pero sólo lo hace si comprendes la importancia del terreno, sus permutaciones y el diseño de la información en función de la cual guías al jugador", afirma.

"En todo caso, lo que ha logrado *Instincts* es genial en cuanto a tecnología. Aunque le ponen un cierto toque lineal tipo *Splinter Cell* que yo desapruebo. Las fases con vehículo son divertidas, y me gusta la mejora en los valores de producción. Al estar más basado en objetivos, se volvió más tradicional que el original. Los instintos



TÍTULO: **CRYSIS**
FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDOR: **EA**
ESTUDIO: **CRYTEK**
ORIGEN: **ALEMANIA**
LANZAMIENTO: **2007**



Las bases enemigas en *Crysis* pueden sonar a los veteranos de Far Cry, pero no se han calcado. Crytek asegura que buena parte de lo que se conoce se habrá rediseñado por completo varias veces antes del lanzamiento.







Una de las convenciones técnicas que Crytek se salta es la forma en que se renderizan los efectos de juego y humo. CryEngine 2 puede generar llamas que arden impecablemente siguiendo intrincadas formas.





## DECISIONES EN COREA

Para potenciar la sensación de amenaza de una invasión extraterrestre, Crytek quiso que para *Crysis* trabajaran dos bandos humanos que, de lo contrario, nunca cooperarían: Estados Unidos y Corea del Norte. Se rumorea que el juego viene lleno hasta los topes de conspiraciones, decepciones y revelaciones, con el héroe, Jake Dunn, intentando esconder un pasado del que proviene su intrépida actitud. En lugar de segmentar episodios de *Far Cry*, llamados por el equipo "burbujas", aquí la historia es una ruta dinámica unificada en la que incluso los personajes importantes pueden morir y afectar al desarrollo posterior de la historia, lo que lleva a numerosos dilemas. Por ejemplo, debes elegir entre salvar a un periodista coreano, o a un soldado que podrá ayudarte más adelante en la acción.

eran conceptos geniales, pero no me gustó el sistema de trampas: no le añadía nada al núcleo. Sé de mucha gente que completó el juego y nunca empleó el sistema de trampas".

"En general, sin embargo, creo que hicieron un muy buen trabajo. Personalmente, pienso que es mejor que *Halo*, que en sí es un gran producto. Pero podrían haber mantenido la quintaesencia de *Far Cry* y no lo hicieron".

Los principios de Yerli son sólidos, derivados en parte de una pasión por el desarrollo que le llevó desde los campos de fútbol de su juventud hasta los teclados del Commodore 64 y del Amstrad (conocido en Alemania como Schneider) o el CPC 6128. Su primer título adoptado por una empresa profesional fue un simulador de negocios que programó con 12 años, seguido poco después por un juego de *kick-boxing* desarrollado en su Commodore Amiga. Tenía 15 años cuando lo empezó, junto con sus hermanos Faruk y Avni, que ahora comparten la responsabilidad sobre Crytek (ver el recuadro "los hermanísimos Yerli"). La piedra de toque de su filosofía sonaría a palabrería en labios de cualquier otro.

"Los desarrolladores que realmente quieren tener éxito han de diferenciarse de los que se dedican a imitar. Y nosotros queremos establecer grandes diferencias. Eso es lo que he venido diciendo a mi gente desde hace cinco años: diferenciaos, diferenciaos, *diferenciaos*. Esa es la clave".

**Y eso, incluso** más que en el emocionante *Quake Wars*, es el sello distintivo de *Crysis*. No es que su lista de funciones sea diferente, sino que lo es en un sentido conceptual. Como producto de CryEngine 2 (demostrado por Microsoft en la Conferencia Profesional de Desarrolladores del año pasado), incorpora una selección vertiginosa de conceptos convincentes de próxima generación. Por ejemplo, degradado de píxel en diez pasos (desde mapas especulares y normales hasta los más extraños), generación procesal de personajes, precisión de partícula específica de píxel, completa erradicación del *clipping*, y el autosombreado de la escena que comprende a los objetos traslúcidos y a contraluz.

Yerli demuestra su perspicacia al ser consciente del peligro de la visión en túnel, especialmente la que sufren los desarrolladores que disfrutan sólo creando juegos, sino, muy importante, jugando. "La vida en Crytek", asevera, "no gira en torno a jugar mucho y vivir la vida. Sentimos la necesidad de entender la vida real: aquella que muestran las películas, los libros, los temas de actualidad y la televisión. Si te fijas en la gente que sólo tiene experiencia en los juegos (juegos que son repeticiones de repeticiones) ves que sólo es un maestro en las repeticiones".

"Diría que, ante todo, es cuestión de incorporar talentos frescos, gente que nunca ha hecho un juego antes. Mantenemos una proporción 70/30 por ciento



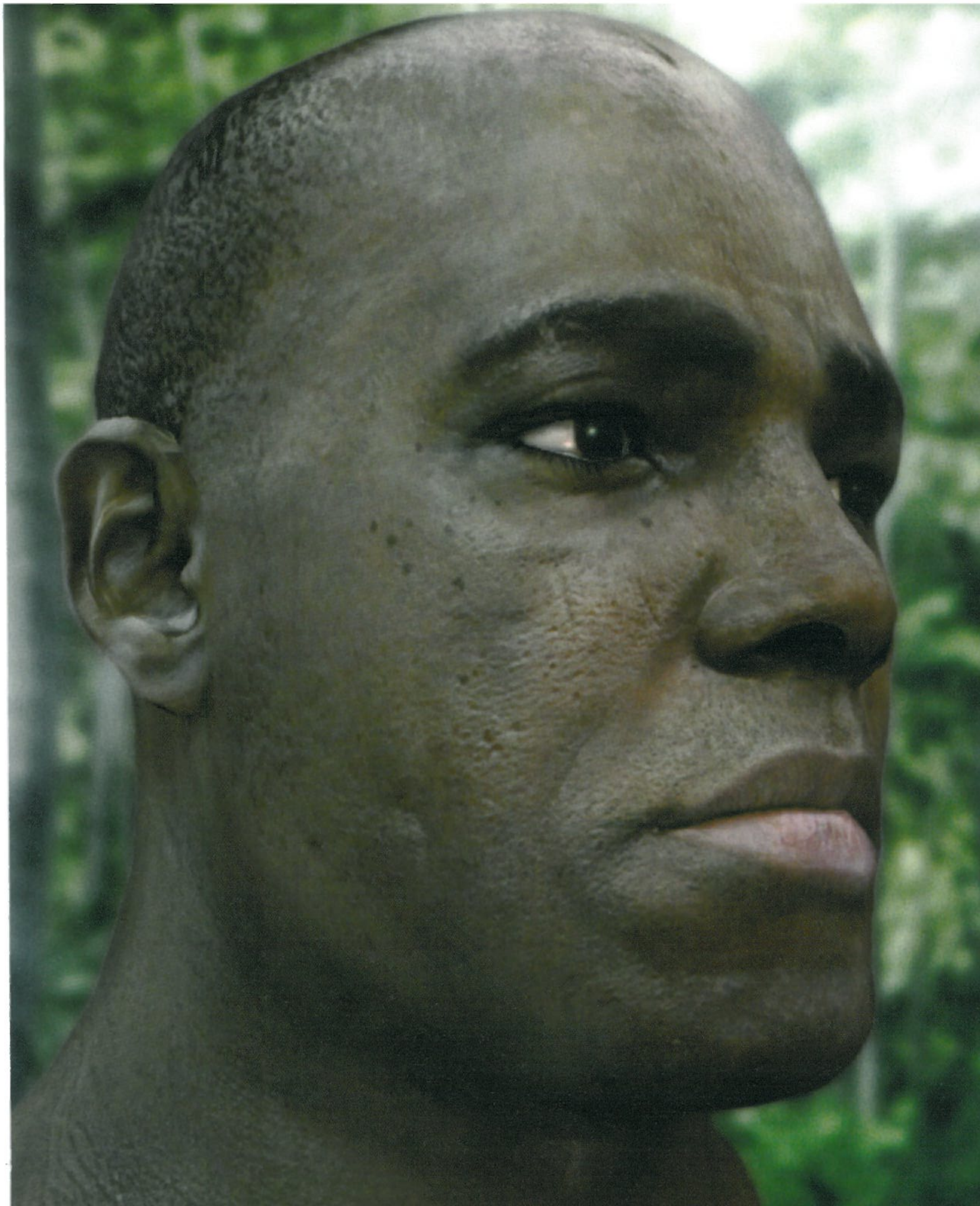




Atento a las ventajas que ofrecen los efectos HDR; el equipo ha dedicado grandes esfuerzos a imitar algunos rasgos del ojo humano. Se decía que anteriormente los propios parches de *Far Cry* y el proyecto *HL2: The Lost Coast* usaban promedios poco fiables para determinar los niveles de luz, problema que resuelve *Crysis*.



Las transiciones de *Crysis* entre fases serán mejores que en el descenso (en más de un sentido) espiritual de su predecesor a los oscuros interiores. El equipo es muy consciente de los fallos que tenía *Far Cry*.





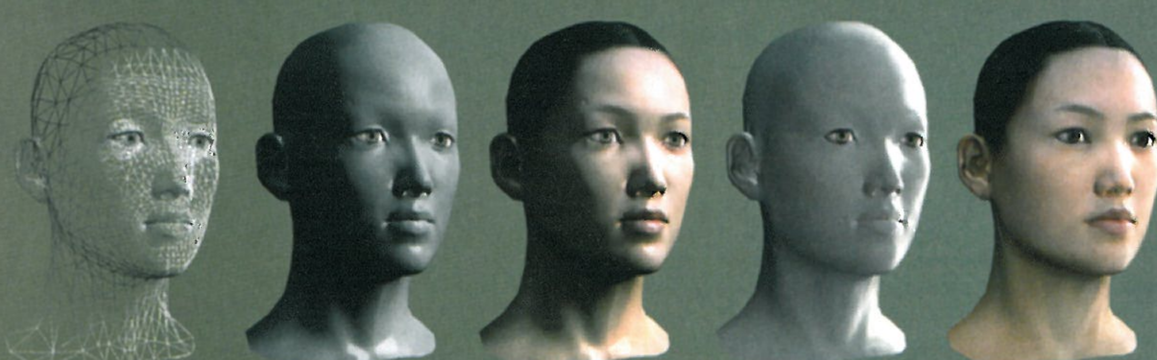
"*Crysis* tiene más tecnología en una sola cabeza que cualquier otro juego en total", declara Yerli. Estos modelos aportan rasgos novedosos como cartílagos semitransparentes y ojos que se sombrean solos.

de gente con y sin experiencia, que mira las cosas con ojos nuevos. Cuando jugamos nosotros mismos, rara vez son juegos de disparos, aparte de los títulos de referencia, y los desarrolladores generalmente tienden a disfrutar con lo contrario de lo que hacen". Su propio vicio, admite, siempre ha sido *Civilization*, y ni siquiera el desarrollo de *Crysis* se salva de los ocasionales "días de descanso" que demanda.

Lo que significa esta ética tan firme es que el año que viene, cuando este anteproyecto esté completo y llegue a las estanterías de las tiendas, habrá que retomar el rastro de las actualizaciones. Durante un breve período de tiempo, pareció que la Xbox 360 y la PS3 no iban a contar con este título, pero el juego es tan interesante que una potencial versión para las nuevas consolas, todavía pendiente de anunciarse, tardará pero es casi segura.

Si sigues la lógica de Yerli hasta el final, te darás cuenta de que durante bastante tiempo, no existirá ninguna otra opción para juagar a Crysis que el PC. Yerli ha visto que la interactividad de los juegos se centra en el dinamismo y ha concebido una vía de evolución del juego en PC con una implicación absoluta. Por ejemplo, cada objeto que aparezca en *Crysis* proyectará una sombra, todo interactuará, y todo existirá y se adaptará en tiempo real, desde el clima o la luz hasta la vegetación. Cabe preguntarse ¿Podría ser de otra manera con este nivel de calidad?

"Hay que mirarlo con objetividad. Si coges *Far Cry*, y a nosotros se nos criticó por hacerlo, escala mejor que muchos juegos que llegaron después. Vale, no tenía tan buen aspecto en equipos de especificaciones bajas, pero como lo escalamos tanto y la gente sólo veía



esos pantallazos a alta resolución, era eso lo que esperaban. Desde nuestra perspectiva, hay dos posibilidades: o seguimos por este camino y lo escalamos todo, o indicamos unas especificaciones mínimas más exigentes para indicar que la diferencia de calidad no es tan grande. Ahora mismo, *Crysis* podría funcionar bien en cualquier PC de tecnología punta o con un ordenador que hayas comprado hace un año".

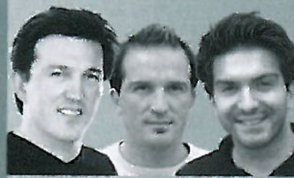
"Pero estoy convencido de que nuestro interés seguirá centrado en la tecnología del mañana, porque creemos en un núcleo de juego que sea independiente de la tecnología, pero guiado por ella. Los mejores juegos necesitan ambas cosas: ideas nucleares que puedan aplicarse a cualquier tipo de tecnología y luego ideas, como la de volar entrando y saliendo de las nubes, que requieren de cierta limitación tecnológica que posteriormente definirá las especificaciones mínimas . En el futuro no vamos a comprometer la jugabilidad para adaptarnos a unos requisitos de *hardware* inferiores".

**Nubes y volar:** dos ideas subyugantes que ilustran las dimensiones del cambio que podemos esperar. Representando la llegada, la exploración y la devastación de un cuerpo celestial que pincha la atmósfera terrestre antes de chocar contra una remota isla paradisíaca, *Crysis* es un juego en tres actos, cada uno de los cuales tiene su propia temática que, curiosamente, conforma tanto el estilo como la acción. El primero es conocido y, sin embargo, revolucionario: el entorno es un terreno idílico con mucha vegetación, y sorprende hasta qué punto es interactivo. Cada sombra tiene una propiedad que hace que cambie de forma brutal con el paso de las nubes, o cualquier otra obstrucción al sol o la luna. Cada polígono de vegetación se ve afectado de manera independiente por el viento que, al pasar a través, lo moverá de modo que la inteligencia artificial pueda reconocerlo. Más aún, puedes dedicarte a romper todo el escenario si lo deseas.

## "Cada sombra tiene la propiedad de cambiar, de forma brutal, con el paso de nubes por delante del sol"

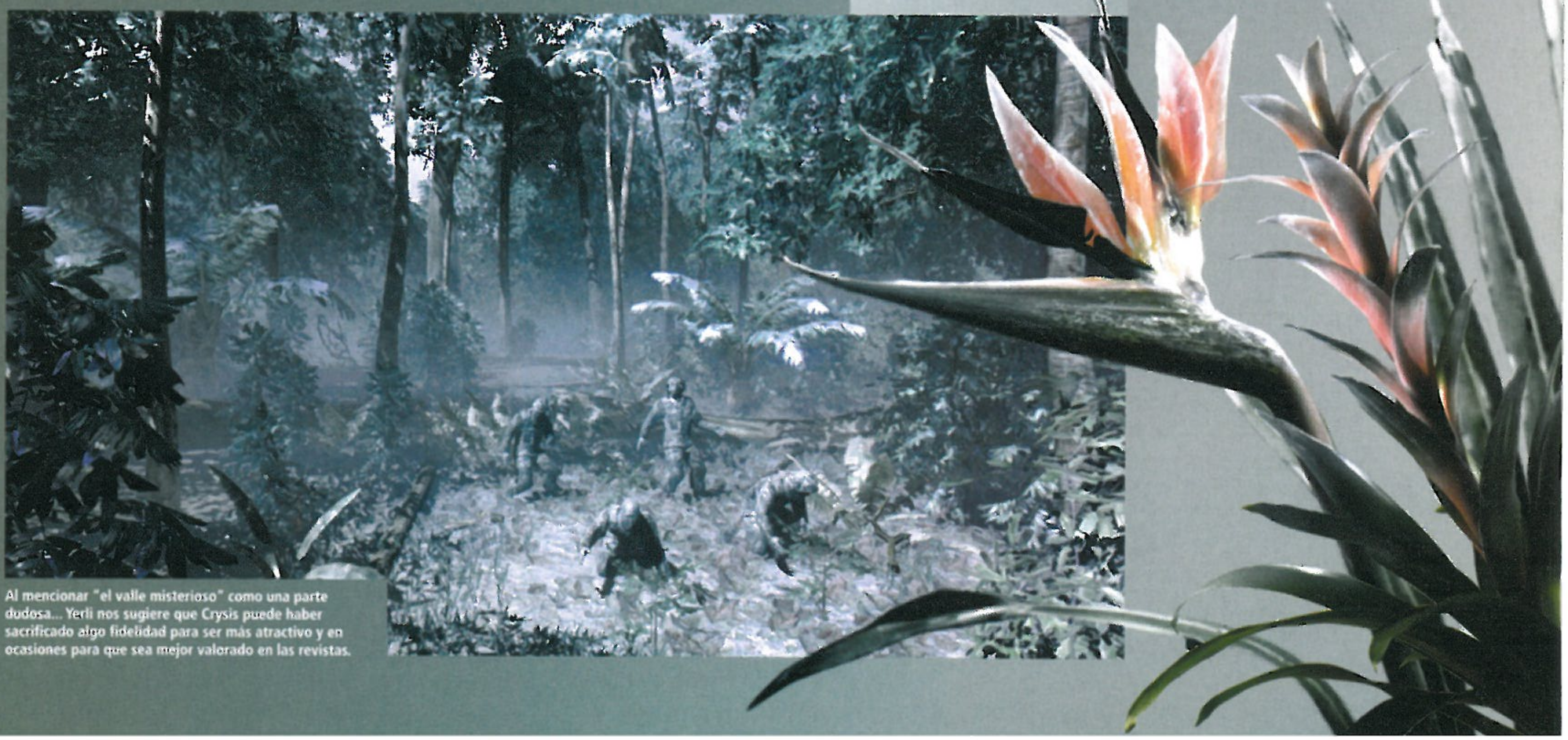
Yerli opina que ha llegado el momento de que los juegos superen las barreras que se alzan entre sus entornos y los agentes que hay en ellos. Un ejemplo relativamente simple es que la inteligencia artificial en *Far Cry* nunca fue capaz de reconocer las cabañas, mientras que aquí puede diferenciar entre muros, esquinas, hierba y lo que sea. Teniendo en cuenta que el fotorrealismo es algo más o menos conseguido, Crytek ha centrado su atención en lo que Yerli denomina "videorrealismo". Más allá de la reclamación de un entorno sin *clipping* (cualquier objeto que pueda golpear tu POV directamente debe doblarse al hacerlo), describe un sistema locomotor llamado CCD_IK que asegura que el pie bajará siempre en lugar de deslizarse, y además caerá sobre el suelo perfectamente sea cual sea el ángulo. Hicieron para EDGE una demostración técnica de uno de los "malos" del juego (por desgracia, uno que la revista no está autorizada a desvelar) que demuestra hábilmente cómo el campo de juego CryEngine 2 es tanto del enemigo como tuyo.

El segundo acto introduce a los poderosos enemigos extraterrestres de la historia, cuyo catalizador es la repentina congelación de una gran zona del mundo cuando la nave se deja ver. Su tono visual deriva de esa premisa, y el motor del juego es aplastante. Un arma que conseguirás en ese momento permite convertir en hielo a los enemigos (concepto poco original en sí mismo), pero lo que sucede después promete todo tipo de ramificaciones tácticas. Cuerpos que se quedan atrás y olvidados pueden ladearse suavemente y hacerse pedazos contra el suelo; una vez más, la idea parece obvia pero la física necesaria es considerable. Un impacto sobre el costado de una vícti-



### HERMANÍSIMOS YERLI

**Una cualidad notable de la relación entre Avni, Faruk y Cevat Yerli (de izquierda a derecha) es que son muy amigos. Si el decoro con que hablan entre ellos durante la visita de la revista no fuera prueba suficiente, el continuo éxito de Crytek prueba, al menos, que su reparto de tareas funciona. Para ellos, el éxito se debe a los fuertes vínculos familiares, una relación transparente en la cual se comparte toda la información y una falta total de egoísmos personales. El director técnico Cevat revisa el trabajo de diseño y la tecnología, el director gerente Avni controla las operaciones financieras, y las tareas de marketing, la comunicación suele correr a cargo de Faruk, aunque la actual relación con EA le ha descargado de una parte de su carga de trabajo. "De casi todo", revela encantado.**



Al mencionar "el valle misterioso" como una parte dudosa... Yerli nos sugiere que Crysis puede haber sacrificado algo fidelidad para ser más atractivo y en ocasiones para que sea mejor valorado en las revistas.

ma, por ejemplo, de un arma, la hará volar en pedazos, destruyendo todo a su paso. Junto a la propuesta de que el entorno también puede manipularse y congelarse, esto dice mucho del deseo de Crytek de contar y ofrecer una historia más fuerte que nunca.

De hecho, Yerli identifica rápidamente los fallos de *Far Cry* como reveladores del diseño de este juego. "La apariencia de los mutantes y los interiores destruyen el carácter del juego. No era una debilidad tanto como un error. Los alienígenas en *Crysis* han de ser aún más inteligentes que la inteligencia artificial humana: creíble y cruel, realmente una fuerza invasora". Se ha hecho a Crytek otra crítica, los personajes clonados, con un generador procedimental que, si bien excluye a los personajes llamados 'VIPs', se encarga de que nunca veas dos caras iguales.

**El tercer acto** te llevará no sólo al interior de la nave nodriza (donde verás el organismo de los invasores más que formas vehiculares) sino también los cielos que la envuelven. Fue la emisión en televisión de *Top Gun* una noche, afirma la empresa, lo que inspiró el combate aéreo de las fases penúltimas de *Crysis*. La idea de las batallas aéreas alrededor, dentro y a través de las nubes es algo Crytek quiso explorar,



## CÓMO INICIARSE

**El desarrollador Cervat Yerli (arriba) aconseja a los que empiezan en la industria: "Yo lo intentaría en otra plataforma que no fuera el PC. Ahora mismo hay buenas oportunidades en los arcade de Xbox Live, por ejemplo, y en el desarrollo para PSP y los teléfonos móviles. Para acceder a la industria de juegos y marcar la diferencia con un concepto innovador de juego debes ir donde puedas marcar esa diferencia con la menor cantidad de dinero posible. Podrías hacer un juego con dinámica fluida para PS2, por ejemplo, y ofrecer algo realmente especial. Quizá podrías lanzar con éxito un título, y luego saltar a otras plataformas. Si yo estuviera buscando algo que fuese no demasiado comercial, como acumular experiencia en el desarrollo de juegos y quizá, de forma incidental, buscarme un hueco en el sector, primero intentaría entrar en un grupo y dedicarme a diseñar mapas, paquetes de vehículos o incluso módulos completos".**



Las unidades enemigas exhiben un modelo avanzado de percepción visual y una agudeza auditiva dinámica. Ambos sentidos se adaptan a las superficies y circunstancias para ajustar el nivel de sonido al que reacciona la IA.

y ahora lo lleva a cabo en este juego. En un nivel más fundamental, los combates del juego buscan combinar esas fases de precombate y combate. Al dar al jugador armas personalizables y atributos configurables (velocidad, potencia, etc.) ofrece una serie de herramientas que pueden alterar el equilibrio de la acción según se desarrolla el juego. Esto, según Yerli, surge del deseo de crear un héroe personalizable en vez de evolutivo.

La siguiente revelación, de algún modo inevitable, es que, aunque todos los nuevos sistemas mencionados están orientados sobre todo a una experiencia intensa para un solo jugador, *Crysis* no se olvida del juego *online*. "Nuestro duelo a muerte se jugará de forma distinta a cualquier otro, a causa del componente táctico, que parte de la adaptabilidad al cuerpo y las armas.

Mejora la innovación de los jugadores a través de sus cajas de herramientas, lo que significa que con experiencia tendrás un duelo a muerte distinto a cada momento. Por eso llamamos esos modos Tactical Deathmatch, Tactical Team Deathmatch y Tactical CTF, porque siempre son diferentes. Luego hay otro modo, también nuevo, llamado Power Struggle. Es un CTF con objetivos y un árbol de herramientas basado en economía y habilidades. Aún no lo puedo explicar, pero incluso a alto nivel es un estilo de multijugador muy sofisticado. Vimos que teníamos que introducir un concepto nuevo, y pienso que creamos algo muy interesante".

Durante toda la conversación, Yerli nunca habla de nadie personalizando. Los competidores son mencionados con un vago "títulos de referencia" y, como pasa en *Far Cry*, casi todo es especial por alguna razón. Con Carmack trabajando en la tecnología de megatextura, ¿corre Crytek paralelo a tales avances?

"Me encanta que menciones la megatextura", responde Yerli: "En primer lugar, esa tecnología ya está presente en *Far Cry*. Quiero dejarlo muy claro. No es más que una textura aplicada al terreno, que define las propiedades materiales con códigos de color. Si miras en Internet encontrarás una entrevista antigua en la que Carmack describe la megatextura como 'algo parecido a lo que ya presentó *Far Cry*'. No digo que haga lo mismo, pero su espíritu ya estaba allí. Incluso antes de que saliera *Far Cry* se intentaron cosas similares en otros juegos".

"Nosotros llamamos a la tecnología de megatextura 'mapa cromático'. Desde luego, su uso se ha mejorado ahora; de hecho, para la próxima edición la aplicaremos a distintas escalas. ¿Es una tecnología nueva? No. ¿Vamos a reaccionar ante ella? Ya lo hemos hecho, pero lo mejoraremos. Nunca creamos tecnología nueva sólo para competir con otros, sino que lo hacemos porque lo necesitamos para alcanzar nuestro objetivo. Si nuestra visión incluye nubes o plantas que se puedan destruir, entonces las haremos".

## "No creamos tecnología para competir con otros, sino porque la necesitamos para alcanzar nuestro objetivo"

Auqnue es de la opinión de que un gran esfuerzo conduce a otro, lo mismo que un éxito destacado debe generar una oportunidad, Crytek sigue siendo uno de los grandes enigmas de la industria. La despreocupación con que los hermanos Yerli orquestan sus asuntos, cada vez más complejos (reuniones con Microsoft, acuerdos de patrocinio de *hardware*, el establecimiento de vínculos con EA y la inminente reubicación de sus oficinas y su personal en Frankfurt) parece más misteriosa cuanto más se consolida *Crysis* como hito. Pero cuando experimentas de primera mano la consistencia de la visión, coordinación y ambición que subyace en estas operaciones, mejor te haces una idea de qué es lo que necesita a gritos la industria en su conjunto.





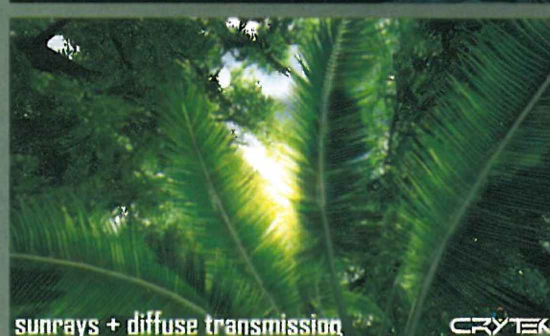
A un año de que se termine *Crysis*, hay margen para que estas imágenes mejoren aún más o se escalen hacia abajo por medio de optimización. Yerli está decidido, sin embargo, a no hacer nada hasta estar seguro de merecer los mayores elogios.



## EL ENFOQUE DIRECTX

Además de ser un exponente fundamental tanto para DirectX 10 como para Windows Vista, Crytek, o más en concreto la segunda encarnación de su CryEngine, está ayudando a modelar la tecnología misma. Esto es lo que responde Yerli cuando se le pregunta qué significa la nueva arquitectura para la industria: "Para un desarrollador, DirectX 10 ofrece un sistema de sombreado unificado para componentes de sombreador de píxel y vertex. Implica que no tienes que preocuparte de si es un vertex shader píxel o no, es simplemente un shader. Esto simplifica las cosas, pero también requiere más trabajo de gestión. DirectX 10 ofrece también posibilidades, de hecho, de las que no podemos hablar. Pero proporciona ventajas en el rendimiento y sobre todo en de partículas. En términos de densidad del follaje, por ejemplo, se centra en tener grandes cantidades de objetos muy pequeños. En ese sentido está muy optimizado, y para nosotros es perfecto. Aparte de eso, está bien integrado en Vista, que es más potente en su núcleo, además de permitir una mejor paralelización de corrientes de datos que DX9".
"Para el consumidor, DX10 significa framerates más altos, y lo que esto conlleva de tener potencialmente más personajes en pantalla, y una mayor iluminación por los *shaders* unificados para vertex y píxeles. Eso es mucho; en realidad, es mayor fidelidad en todos los sentidos". ¿Y qué hay del asunto del anuncio de *Halo 2* sobre PC? ¿Intentará Microsoft hacer de *Crysis* otra exclusiva para Vista? "No", es la réplica instantánea, "*Crysis* no es exclusivo de Vista. Soporta DX9 y Shader Model 2.0 para XP y hasta DX10 y Shader Model 4.0 para Vista porque DX10 no estará en XP. Pero ahí está DX9.L, que será el equivalente de DX10 en XP. Incluso los nuevos drivers para Vista, que son el componente "L" en esa versión de DX9, poseen una cualidad más predecible en cuanto al *streaming* de texturas, así que podemos mejorar ahí y apoyarnos más en el *hardware*. Pero el juego ofrecerá mejor experiencia en Vista porque en realidad es una plataforma para jugador". ¿Han de esperar los desarrolladores un aumento considerable de los costes de desarrollo cuando se estandarice DirectX10? "Como cualquier tecnología nueva ofrece más potencia y posibilidades, y requiere más contenido del productor. Así que, si quieres destacar, has de crear contenido. Depende mucho del tipo de juego, pero para los que nosotros hacemos encarece mucho el presupuesto. Es cuestión de equilibrar oportunidad, responsabilidad y desafíos".







La demo mostrada en la conferencia de programadores de Microsoft en septiembre resaltó muchos de los procesos avanzados que empleará *Crysis*. Impresionan los efectos y lo pavorosamente rápido que, en la práctica, puedes realizar movimientos.



# Solo ante el peligro

Charles Cecil, responsable de *Broken Sword,* explica por qué trabajar solo, al estilo de Hollywood, es la mayor aventura que un desarrollador de juegos puede afrontar

No existen muchos fabricantes de juegos que se hayan ganado el derecho de figurar en el frontal de la caja de los juegos, y menos aún que lo merezcan y nunca lo consigan. **Charles Cecil** es uno de ellos. Algunas veces cuesta creer que la serie que la mayoría conoce porque ha mantenido vivo el juego de aventura no se llame *Broken Sword de Charles Cecil,* dados la personalidad y el entusiasmo de su creador. Pero ahora, Revolution Software, el estudio que puso en marcha para convertir en realidad las historias que imaginaba, ha cerrado sus puertas y Cecil está buscando otros caminos que le permitan hacer juegos. Después de trabajar recientemente como asesor de diseño en el juego de *El Código Da Vinci,* y estar implicado en la producción de *Broken Sword: El Ángel de la Muerte* (del que Edge ofrecerá más información



más adelante), ha hablado con esta revista sobre cómo fabricar juegos se ha convertido para él en una aventura completamente diferente.

**Después de 16 años y siete juegos, Revolution ha cerrado sus puertas y el nuevo juego *Broken Sword* ha sido producido por Sumo. ¿Qué ha pasado para que suceda esto?**

La situación es difícil para los estudios pequeños hoy día. Cuando escribimos *BS3*, obviamente yo era responsable de dirigir la compañía, el diseño, la visión de futuro, en realidad, todo. Y durante seis meses luchamos por firmar el contrato. Los editores ralentizaron el proceso sin que pudiéramos hacer nada, lo que significa que, cuando pasan los seis meses, tú estás en una situación financiera realmente difícil y la única solución es firmar; por tanto, firmas un acuerdo a la baja... aunque en realidad tenemos mucha suerte con THQ; porque aunque son duros, son justos. De modo que tienes que estar seis meses preocupándote por el contrato, y después 18 meses de pre-producción y producción, y cuando el proyecto se termina, llega un momento decisivo en el que tu aportación es absolutamente vital. Pero al mismo tiempo te estás preocupando por el próximo proyecto. Ese es el modelo para un estudio pequeño –un estudio de un solo producto– como Revolution. Y la verdad es que es increíblemente estresante. Si añades las cuestiones personales, que inevitablemente se presentan, se convierte en un objetivo casi imposible.

Con *BS3* quedamos realmente satisfechos con los resultados, porque no fue nada divertido. Había en el equipo mucha gente extraordinaria. Cuando cerramos el estudio la moral estaba alta, porque todos entendimos que no había elección posible. Sencillamente no podíamos seguir adelante. Dejamos el estudio abierto, cada uno tenía sus llaves y sus códigos de alarma, iban y venían hasta que conseguían otro trabajo. Entonces, nos devolvían las llaves y borrábamos sus códigos, así hasta que no quedó nadie.

Parte de esta gente volvió cuando empezamos a hacer *Broken Sword 4*, ya fuera a colaborar o trabajando en Sumo. Fue genial, porque significó la vuelta de gran parte del desarrollo en el que habíamos estado trabajando.

**¿Había previsto lo que iba a suceder o tomó las decisiones según surgían las cosas?**

¡Ojalá pudiera decir que estaba planeado con antelación! [Risas] Dos años antes pensamos que estaba bastante claro que hacer juegos ya no era divertido y, que si seguía sin serlo el año siguiente, deberíamos parar. Pasó ese año y continuamos. Así que la razón por la que realmente tomamos la decisión fue que si las cosas seguían así, la empresa no iba a sobrevivir. Pues sí, fue una decisión tomada desde una posición de

debilidad. Sin embargo, creo que la expresión "frente a la adeversidad, busca oportunidades" es excelente Esto era una oportunidad, algo que queríamos hacer desde hacía mucho tiempo.

Cuando despedimos a la gente prescindible sabíamos que no había otra opción, la supervivencia de la empresa dependía de esa decisión tan realista. Tomarla no fue fácil, pero era lo que había que hacer. Teníamos una plantilla muy buena, y la mayoría de la gente consiguió enseguida trabajo. Por entonces la gente empezaba a prepararse para la siguiente generación, y creo que fue bueno para todo el mundo. Algunos habían sido verdaderamente fieles, los había que llevaban diez años en la casa, pero la experiencia, por lo que yo sé, les ha sido muy útil. Y también fue bueno para ellos porque pudieron hacer cosas nuevas en vez de estar a la sombra del nombre de Revolution... y del mío. Porque para crear un juego hace falta un grupo grande de gente, y darle el mérito a una sola persona es ridículo. De modo que esta situación premitió que gente muy válida tuviese la oportunidad de realizar sus propios proyectos, algo que no hubieran hecho si no se hubieran visto forzados.

"Tengo el trabajo perfecto. Si hay directores de estudios leyendo esto, probablemente estarán pensando 'Qué suerte tiene este tío'"

**¿Cómo es su vida laboral ahora?**
Hay dos facetas en lo que estoy haciendo. Una es trabajar en proyectos a gran escala, de los que me encargo directamente. Esto implica llevar conjuntamente un grupo de colaboradores y hacer un juego a la vez. Es el caso de *Broken Sword:* soy propietario de la IP y contrataré un distribuidor, en este caso THQ. El otro aspecto es algo como *El Código Da Vinci,* en el que me impliqué desde los primeros momentos, antes incluso de que llegara The Collective.

En el caso de mi trabajo en *El Código Da Vinci,* pasé un montón de tiempo en Los Ángeles, ya fuera en 2K, o en The Collective o en Sony Pictures. Y ahora con *Broken Sword* dedico más o menos la mitad del tiempo a Sumo, así que no necesito infraestructura. Cerramos la oficina hace unos tres meses, y ahora trabajo desde casa. Es ideal. Si alguien busca el plan de trabajo perfecto, es este. Me imagino que, si hay directores de estudios y están leyendo esto, probablemente estarán pensando: 'Qué suerte tiene este tío', porque es algo ideal.

**¿Para qué puede necesitar una compañía a alguien como usted? Qué es lo que puede aportarles como asesor?**
Lo más interesante es que, para una producción relativamente pequeña, puede empezar a contar el reloj. Yo empiezo con el trabajo de diseño, hablo con los estudios, investigo, y, en lugar de pagar a todo el estudio para ponerse en marcha, cuentas con una sola persona. Me pagan como asesor, de modo que está bastante bien pagado, pero en realidad funciona con una eficacia increíble. Esto significa que, cuando se crea el equipo que va a desarrollar el juego ya hay una estructura en la que integrarse. Y ellos pueden atacar la organización, de forma justificada y cambiarla – algo que se hizo con The Collective– pero ya hay una estructura. No empiezas ante un ilenzo en blanco, y eso significa que cuando ellos forman al equipo ya hay un núcleo formado, lo cual ayuda mucho. Comenzar es a menudo la parte más dura del proceso, o una de las más complicadas, especialmente cuando quieres contar una historia que está dentro de la historia que ha organizado otro, sin convertirla en otro FPS.

**Después de años de cierres muy relevantes, la comunidad de desarrolladores ha recibido un duro golpe y al mismo tiempo el incremento de desarrollo intercontinental ha aumentado sustancialmente. ¿Es relevante la importancia del *software* británico?**
Un tema realmente interesante en el proyecto *Broken Sword* ha sido la idea Game Republic, una agrupación de compañías de juegos del nordeste de Inglaterra que trabajan juntas para crear un ambiente en el que pueda crecer la industria de los videojuegos. Fue esto lo que verdaderamente me ayudó a conocer Sumo. Yo ya les conocía, por supuesto, pero cuando te sientas a tomar una cerveza hablas de estas cosas con tranquilidad. Así que el equipo *Broken Sword* es Sumo, yo mismo y varios colaboradores autónomos. Siempre que sea posible creo que es bueno trabajar con freelances que en esta ocasión provienen de la zona, siempre que sean tan buenos como los de cualquier otro sitio, por lo menos porque se consiguen rápido. Yo diría que *BS4* es una demostración muy buena de cómo aglutinar un equipo de gente de una zona. Obviamente también es estupendo para toda la región porque también genera puestos de trabajo adicionales y funciona porque tenemos un buen servicio de tren, así que puedo llegar a Sheffield in 40 minutos, a Leeds in 20, y todo sin tener que preocuparme por el coste que supone dirigir una empresa. De verdad que es muy fácil para mí levantarme temprano e ir y ver a esta gente y trabajar con ellos como si fuera uno más en la empresa. En Sumo tengo una mesa, una conexión de red, acceso a impresora y todo. ¡Si casi podría ser un empleado!

Ahora bien, todas las decisiones las toman ahora los estadounidenses. Los editores son todos de allí... los grandes, vamos. Benditos sean los de Eidos: les deseo lo mejor a ellos y a otras compañías más pequeñas, pero las grandes compañías son estadounidenses ahora y las decisiones se toman allí. Así que tienes que ir allí. Siempre y cuando seas conocido en América, no hay ninguna razón por la que debas vivir allí, pero creo que se está produciendo un gran cambio. Antes los norteamericanos aceptaban las decisiones tomadas por las filiales europeas, pero ya no. Cuando se refieren a productos de encargo y a decisiones verdaderamente importantes, la autonomía de las oficinas europeas parece haberse reducido mucho con los años. Esto no sirve para cosas como el marketing. Las compañías estadounidenses se han dado cuenta de que es mejor que cada país las lleve a su manera, de modo que se ha concedido más autonomía. Pero está claro: encargar videojuegos es tan caro hoy día que una compañía vive y muere dentro del proceso de un encargo. En muchos sentidos es comprensible tanta gente cualificada para tomar las decisiones de encargo. Y, afrontémoslo, es mucho más fácil decir no y rechazar algo que podría tener éxito que decir sí y pagar una barbaridad de dinero por un juego que luego no funciona bien en el mercado.

**Este modelo supone una aceptación casi absoluta del sagrado "modelo Hollywood', que la industria ha perseguido durante años: creativos *freelance* que se mueven internacionalmente trabajando con una cartera de desarrolladores locales. ¿Qué supone estar trabajando como autónomo?**
Hay ventajas de las que muy a menudo no se habla. Teníamos tipos con verdadero talento en *Broken Sword 3,* pero la relación entre jefe y empleado era tal que la relación estaba bajo una fuerte tensión... a causa de la legislación y la propia situación que teníamos. Incluso en un estudio de 30 personas siempre habrá unos cuantos que se den cuenta de la fuerte posición del trabajador hoy en día y abusarán de esa situación. En Revolution había algunos así.

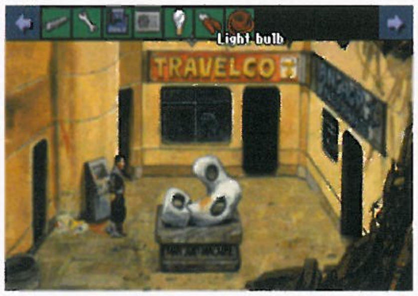


Fotografía Martin Thompson

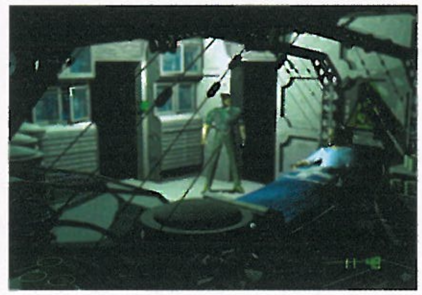


## Una vida de aventura: extracto del currículum profesional de Cecil

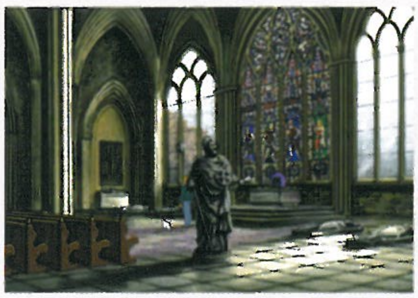
**Charles Cecil lleva haciendo juegos un cuarto de siglo, desde los comienzos en sus tiempos de estudiante con el juego de aventuras a 8 bits *Inca Curse* (1981), *Ship of Doom* (1982) y *Espionage Island* (1982), los cuales se presentaron bajo las denominaciones Aventura "A", "B" y "C". Gracias a ellos llegó a un puesto de director especialista en aventuras para Artic Computing, y lo mantuvo hasta su graduación. Aprovechando su experiencia, fundó Paragon Programming, que tenía una estrecha relación con US Gold, lo que le permitió dar el salto a esta compañía en 1987. No debió ser una transición fácil: "En aquel momento *marketing* era el número uno, eran los triunfadores. Después vinieron las ventas, administración, desarrollo, lo cual significó una espectacular plantilla compuesta por dos personas, un programador y yo. Cuando Rod Cousens se acercó a mí desde Activision, su anzuelo decisivo para pescarme fue decir 'Creo que el desarrollo debería ser quien marcara el paso', de modo que pronto pasé de estar en una empresa gobernada por el *marketing* a otra regida por el desarrollo. Y me gusta pensar que la calidad de los productos creció rápidamente. Porque ese es el secreto de ser un buen distribuidor: en última instancia tu producto debe estar a la cabeza". Tras dos años dirigiendo compañías de estudios de desarrollo europeas se fue a inaugurar Revolution, que asentó su reputación sobre *Lure of the Sky*, *Beneath a Steel Sky* y la serie *Broken Sword*, intercalando con otros trabajos más del montón como *A Bug's Life* y *Quién quiere ser millonario*.**




*Beneath A Steel Sky (1994).*



*A sangre fría (2000).*



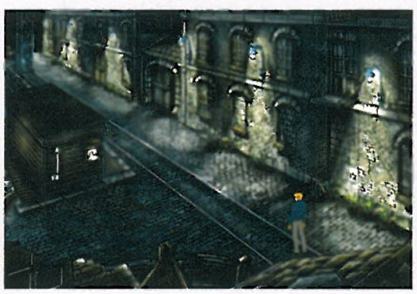
*Broken Sword: The Shadow Of The Templars (1996).*



*Broken Sword: The Sleeping Dragon (2003).*



*Lure Of The Temptress (1992).*



*Broken Sword 2: The Broken Mirror (1997).*



*Broken Sword: The Angel Of Death (2006).*

Lo verdaderamente bueno de colaborar como socios independientes es que todos tenemos que estar vendiéndonos constantemente a a los demás. En la relación empresario/empleado, el empleado se vende a sí mismo al empresario hasta que consigue un empleo, y luego ya no importa tanto. Han puesto el pie en la puerta, y eso es todo. Con la relación que tenemos ahora hay mucho más respeto mutuo, porque pese a que todos esperamos continuar trabajando juntos, cuando acabemos el proyecto no tendremos ninguna obligación. Hay un respeto mutuo real entre esos socios y esta relación es por lo tanto mucho más creativa. Y francamente, ¡es divertida! La verdad es que no quiero criticar el sistema de antes, pero esto, en realidad, funciona mucho mejor. La dinámica es superior y se trabaja más a gusto en una relación de asociación que entre empleado y empleador.

**¿Hay una gran diferencia en que cada uno haya elegido expresamente ese proyecto?**
Sí. Una de las cosas que pasaron al comienzo de *Broken Sword 3* fue que hubo algunos trabajadores que dejaron bien claro que después de *Broken Sword 2* no querían trabajar en otro juego de la serie, y yo me preguntaba '¿Y qué narices hacen trabajando en Revolution?' Uno me dijo simplemente: 'Quería un trabajo, así que vine aquí, pero preferiría trabajar en algo que no fuera una aventura". ¿Sabes una cosa?, eso jamás ocurriría con este nuevo sistema... aunque, por supuesto, más tonto fui por coger a gente así antes que a otros. Me parece bien que la gente quiera un trabajo estable en un estudio, pero ya no existe la seguridad en el trabajo, porque te despedirán cuando el proyecto se acabe. La idea de un trabajo para toda la vida ya no existe, especialmente en esta industria.

**Está claro que su ecuación del trabajo funciona, pero ¿qué sucede con un estudio como Sumo? ¿No es triste que las empresas tengan que comprar proyectos de otros en vez de trabajar con sus propias ideas?**
Si te fijas en Sumo, son primordialmente una empresa de contratación, y son muy muy buenos. Tienen buena tecnología y buena gestión

de proyectos... y lo han demostrado. Y pueden elegir sus proyectos, porque tienen una gran reputación, lo que les permite sopesar con cuidado en qué iniciativas se van a implicar. Y esto es crucial, porque, evidentemente, si tienes un estudio pequeño no puedes estar todo un mes sin utilizar tus recursos, porque te supone perder un buen montón de dinero.

Tal como trabajo ahora, podríamos tener un proyecto firmado en tres meses, teniendo mucha suerte, o en seis meses, que no está mal, o en un año... o nunca. Pero. como los gastos que tengo son casi cero (la verdad es que son increíblemente bajos), no pasa nada. Esto me sitúa en una posición mucho más fuerte para lograr un buen trato. Porque ahora también puedo equilibrar los proyectos más importantes con los más pequeños. Es como lo que hace Sumo, pero a una escala menor. Estoy haciendo lo mismo. Me atrevería a decir que el modelo de estudio que trabaja sólo para un proyecto sencillamente no funciona. No funcionó con Visual Sciences, tampoco con Revolution... obviamente algo hay que va mal. Ni siquiera entre grandes editores funciona necesariamente. Fíjate en algunos de los estudios que posee Atari: funden millones y millones de libras al mes, una cosa terrible. Así que incluso para alguien como Atari es obvio que no funciona. Aunque para Ubisoft, a los que admiro, de verdad, de verdad, es bastante evidente que sí funciona el modelo.

> "Si eres joven y quieres llegar donde yo, tendrás que unirte a un estudio y aprender cómo funciona antes de dejarlo y comenzar algo por tu cuenta"

**¿No cree que existe el peligro, si todo el mundo trabajase mediante proyectos más que centrarse en una filosofía tal como hizo Revolution, de que los estudios pierdan el estilo particular de cada uno?**
Cuando estás trabajando en un proyecto, trabajas en él durante dos años, y durante ese tiempo no ves más allá de tu trabajo. Es un proceso muy estresante y no ves qué está sucediendo en el mundo. Lo bueno de trabajar en múltiples proyectos es que consigues ver qué están haciendo otros, lo cual resulta muy estimulante. Me tomo muy en serio la confidencialidad. En casos concretos, ves que has tenido las mismas ideas que otros, en cuyo caso das marcha atrás y les dejas tener la idea. Así evitas, en la medida de lo posible, que te puedan acusar de conflicto de intereses. Porque eso acabaría con todo. Si te ven favoreciendo un proyecto sobre otro, o lo que es peor, favoreciendo tu propio proyecto, entonces todo el tema se va a pique.

**Esta solución que ha encontrado se adapta claramente a sus necesidades y a su peculiar forma de trabajar, ¿pero es factible que alguien que comienza ahora acabe en su posición, especialmente si esos nuevos métodos de producción tienen éxito?**
Soy extraordinariamente afortunado. Escribí mi primer juego en 1981, de modo que conozco a mucha gente. Y todos los juegos que hice mientras estaba en Revolution, casi sin excepción, tuvieron éxito, por eso disfruto de una posición privilegiada. Hay sólo un puñado de gente en la industria, en el desarrollo de juegos, que tengan la misma experiencia que tengo yo. Si eres un joven y quieres llegar donde yo, tendrás que unirte a un estudio y aprender cómo funciona antes de dejarlo y comenzar algo por tu cuenta: lo mismo que hizo Dennis Hassabis con Peter Molyneux, ¡aunque algunos diría que se fue un poco antes que lo que debería! De todas formas, él se unió a una empresa, se convirtió en responsable de buena parte del éxito de un producto y lo utilizó para establecer su propio estudio.

**Pero decía antes que la idea de estudio para un solo proyecto no se sostiene hoy en día.**
Sin duda. Pero ahora he trabajado con gente que no tiene experiencia en juegos pero que son escritores con talento: yo lanzo ideas y ellos las dibujan. Hay cantidad de oportunidades para atraer gente, sólo que si alguen quiere llegar donde yo estoy, debe acumular una buena cantidad de experiencia. No puedes pretender llegar y ya está; necesitas la infraestructura de un estudio. Es la única manera de aprender todos los acpectos vitales del negocio, y sólo cuando los has aprendido puedes empezar a cambiarlos.

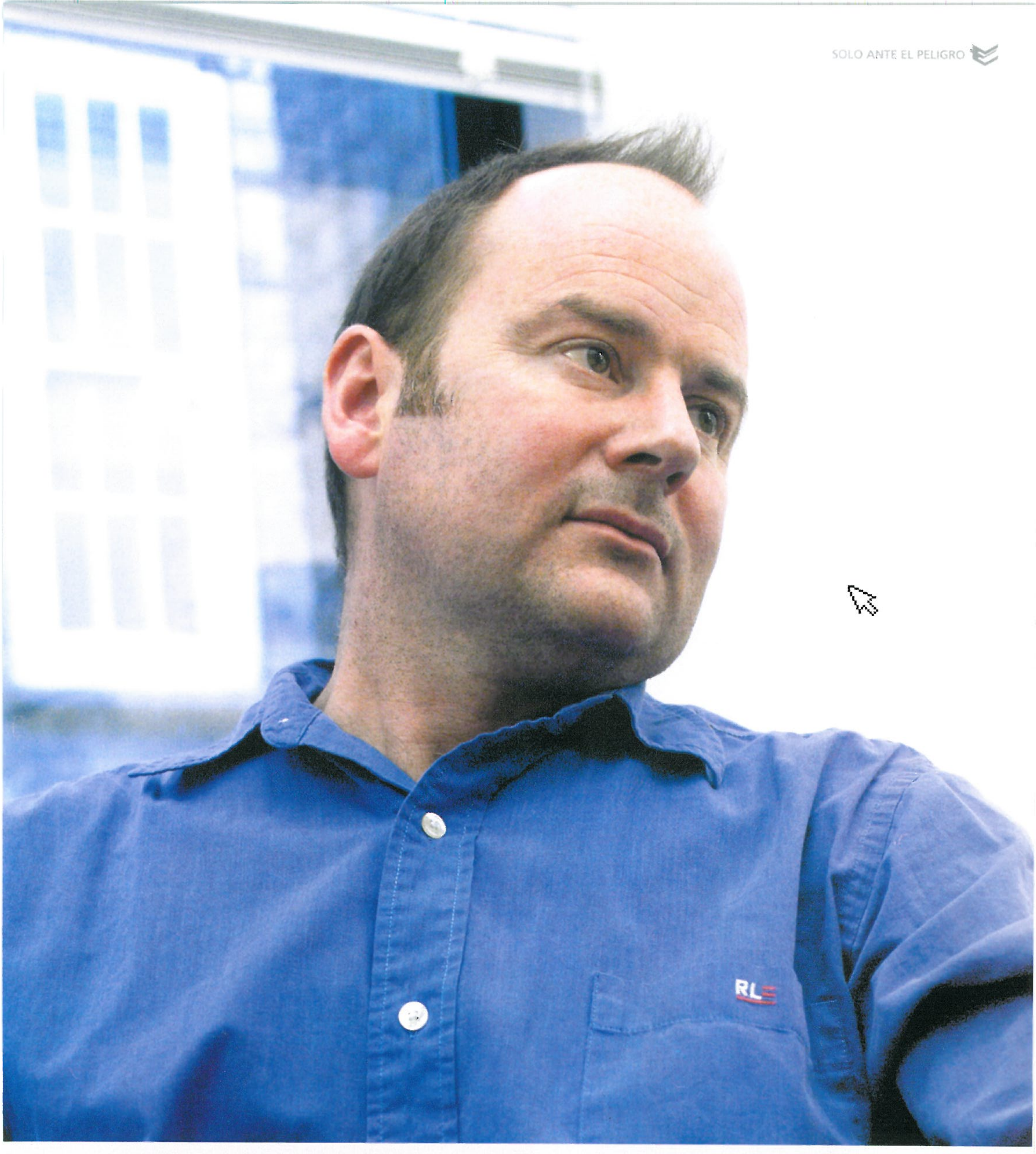
Algunos prefieren un ambiente rígido y estructurado porque tienes un jefe de proyecto que te está diciendo –o que debería hacerlo– lo que debes hacer día sí y día no, y para muchos es una situación perfecta. Y mucha gente brillante puede ascender dentro del sistema de estudio hasta llegar a ser director de tecnología, director de arte o lo que sea, de modo que no estoy diciendo qué forma de trabajo es la mejor. Pero si decides optar por seguir la ruta independiente, vas a necesitar aprender bien primero la técnica dentro del sistema y luego salirte.

**Está claro, por su implicación en *El Código Da Vinci*, que las referencias a la película dan mucho juego en el mercado. Dado que la relación comercial entre películas y juegos se estrechan cada vez más, ¿ha observado que los estudios cinematográficos estén más atentos a lo que quieren y esperan de un juego que se base en una película?**
Ahora los estudios de cine no tienen ninguna manera de saber cómo va a ser el resultado, y la verdad es que es una cuestión preocupante. Una de las cosas que más me ha interesado de trabajar en *El Código Da Vinci* es que estoy trabajando directamente para el distribuidor, e indirectamente para el estudio cinematográfico. De manera que mis clientes son mucho más editores con licencia que desarrolladores. Esto significa que en esta fase tengo la responsabilidad de desarrollar algo que funcione bien.

En el caso de Imagine, la empresa de Ron Howard [que hizo *El Código Da Vinci*], sabían poco de juegos pero querían estar seguros de que el juego diera la impresión de inteligente en contra de esos otros juegos que...bueno, que dan mucho que hablar. En Sony, por otra parte, están muy muy al día, porque trabajan mucho con licencias, así que sabían lo que el juego debería aportar cuando estuviera terminado, conocían cómo funcionan los desarrolladores, conocían todas las cuestiones. Pero, incluso en ese caso, hay un abismo entre el desarrollador y ellos, así que quizá en algún momento habrá un puesto en el que surgira alguien que sea capaz de conectar las dos partes.

**¿Cómo cree que percibe el gran público los juegos? ¿Qué progresos considera que se han hecho desde que comenzó usted a trabajar en la industria?**
Es estupendo ver que algo como los juegos tienen dos puestos en la lista de los diez mejores del concurso de diseño cultural de la BBC, es fantástico. Pero en las salas de estar de la clase media inglesa la actitud hacia los juegos no ha cambiado un ápice. Y quizá sea algo emocional, un punto de vista muy personal, pero sería agradable tener el prestigio que tienen otros medios de entretenimiento.

**¿Se merecen los juegos esa consideración?**
¡Probablemente no! Ja, ja. Como industria, no, pero como medio de entretenimiento, sí. Y en lo que se refiere a la capacidad creativa de la gente que trabaja en ellos, completamente. Pero como industria, no. Todavía no.




BANG



# JUEGOS Y DIVERSIÓN

## SON UN GANGSTER, UN ASTRONAUTA Y UN ORCO. LA PREGUNTA ES: ¿"POR QUÉ NO SON MÁS DIVERTIDOS LOS JUEGOS?

Ellos contestan que sólo hay siete historias en el mundo. Otros, en particular aquellos que acaban de leer *Viz*, dicen que sólo hay siete bromas. Pero prueba a preguntar a la gente por juegos que le hayan parecido divertidos y verás que sólo hay siete posibles respuestas. *The Secret of Monkey Island* suele ser el más recordado. *Sam and Max* y *Day of the Tentacle* son los siguientes. *Conker's Bad Fur Day* será uno de los preferidos en Reino Unido, así como *Leisure Suit Larry* en Norteamérica o *Torrente* en España. Después de añadir algún título más moderno, quizá *The Bard's Tale*, te encontrarás como al principio, con *Grim Fandango*. Quita a Ron Gilbert y Tim Schafer, y te quedará poco menos que nada.

De todas formas, sería injusto ver los juegos como si fueran simples comedias. La lista de juegos románticos es también corta, como la de grandes tragedias, suponiendo que se excluyan las del tipo *Zelda II: The Adventure of Link* o *Superman 64*. Pero al abrir el abanico de posibilidades a juegos que te hagan reír, encontrarás títulos deliciosos como *Giants: Citizen Kabuto*, *Serious Sam*, *The Sims*, *Bangai-O*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Parodius*, *Oddworld: Abe's Oddysee*... Sin embargo, el humor en los juegos está íntimamente ligado a los clásicos de aventuras de LucasArts. ¿Por qué estos juegos eran tan divertidos al principio, y casi 20 años después, siguen siendo el paradigma del humor en los juegos?

La respuesta está clara para **Ron Gilbert**, autor de *Maniac Mansion* y del motor SCUMM, tan utilizado en muchas aventuras posteriores: "Creo que la clave que me condujo al humor para los juegos es que, si empiezas tomándotelos muy en serio, no funcionan igual de bien. Estamos poniendo al jugador en un mundo cerrado, en el que no puede ir donde le apetezca y hacer todo lo que hace en el mundo real, sino sólo aquello que pretendes que crea que puede hacer. El humor puede ser un amortiguador entre el mundo creado y el jugador. Gracias a él puedes hacer que el jugador acepte mejor el hecho de que no pueda hacer aquellas cosas que sí hace en el mundo real". Y eso explica en parte por qué han perdurado como juegos magistrales basados en el humor. Puesto que esa brecha entre lo que parece que puedes hacer y lo que realmente puedes hacer se ha reducido, lo mismo sucede con la necesidad del humor para contrarrestar esa diferencia.

El resto de la explicación procede del reto que supone integrar una comicidad controlada en la mecánica de juego: no es

# HUMOR A RAUDALES



La inclinación de *Amped 3* al humor era destacable, con la inclusión de anime hechas internamente, pastiches *pop* y un calendario tipo *pin-up* falso como una moneda de tres euros. Esta ambición es extraña en el mejor de los casos y casi insólita para el lanzamiento de un título. ¿Cuánto esfuerzo es necesario, cuánto riesgo se asume y cuánto hay que pagar por él? El productor Matt Seymour (arriba) cuenta lo que ocurre cuando un simulador de deportes se convierte en una comedia.

**El humor de *Amped 3*, tanto por el registro en que se mueve como por su tono, es muy audaz. ¿Eras consciente de ello cuando lo estabas creando?**
Sí, por supuesto (risas), una de las cosas que teníamos claro es que queríamos que contara una historia y que tenía que ser seductora e inmersiva. Ésta era una parte de los cimientos. La otra parte, básica y además divertida, era que la comunidad del *snowboard* es muy cachonda y amante de la diversión, está siempre de broma. Si frecuentas ese tipo de gente o practicas *snowboard*, sabes que hay mucha juerga en ese entorno. Pero hay muy poca gente en el mundo de los juegos que escriba buenas historias. Son una porquería. Y por eso a la gente no le gusta lo que cuentan. Cuando tratan de ser divertidos y no son buenos guionistas, es todavía peor. Nuestro truco en 2K Games y en Indie era estar seguros de tener buenas historias y partir de ahí. Así que lo que hacíamos era pasarnos las cosas unos a otros, como un grupo de guionistas de una comedia de situación. Y habiendo trabajado en Hollywood y con guionistas de TV, yo sabía cómo organizarlo y lograr que los escritores estuvieran motivados.

**Entonces, ¿hubo que buscar gente externa o encontraste en el equipo quien escribiera bien?**
Un poco de las dos cosas, aunque lo primero fue conseguir la colaboración de un buen guionista profesional. Habitualmente uso gente de televisión, ya que son capaces de escribir de forma concisa. Si comienzas con novelistas o escritores de no ficción, el resultado no es tan natural. En este caso, Aaron Conners fue el jefe de producción del guión, cargo que también tuvo en todos los juegos *Tex Murphy*. Había tres artistas más, que aportaban sus chistes y bromas. En realidad eran los mismos que confeccionaban parte de los muñecos, la animación y ese tipo de cosas, así que estaban muy involucrados en todo el proceso.

**¿Qué opinaba el resto del equipo y los editores sobre tu empeño en hacer el juego divertido?**
En realidad fue una gran pelea, sobre todo con la animación, porque es un trabajo muy duro. En el fondo, la idea global era una gran carga para mí, porque mi visión era tener esa variopinta clase de presentaciones. Hoy día vemos mucha televisión y cambiamos de las noticias a la teletienda, de los dibujos animados a las películas, a los deportes, todo en un lapso de tiempo de 60 minutos. Esta era mi gran visión, poder ofrecer este tipo de experiencia, sabiendo que motivaría al jugador a través de la historia, que obviamente resolvería. Se pone humor rematando todo esto, y ya lo tienes...

**¿Creías que el humor permitiría vender mejor el juego?**
Pensaba que lo haría, pero no fue así. Y fue una forma de abrirme los ojos. La función principal de un diseñador de juegos es lograr que la gente se meta en ellos, que se quede y que tenga una experiencia satisfactoria. Entonces llega el plan B, especialmente cuando te debes a tus inversores ¿Cómo puedes utilizar todo esto para venderlo? Lo que ocurre es que tardas en darte cuenta de las debilidades del juego, de su diversidad. En la gira de presentaciones la gente sólo podía ver un par de ejemplos de la locura que nos habíamos montado, pero no podían entender qué tonterías hacíamos. Y entonces llegó a los probadores, al público, a todo el mundo, algo antes de que pudiésemos cogerlos por los *genitales...*, si quieres que lo diga así. Por eso el *marketing* fue tan difícil. Y cuando se ven las pantallas llenas de marionetas, la gente dice "ehhh, no lo entiendo". El *anime* o las marionetas o todas esas cosas que estábamos haciendo. No lo había visto en los anuncios ni en ninguna parte.

**El humor en el juego tiene un tono particular. ¿Te preocupaba enfrentarte a la gente que no lo entendía o que, simplemente, no le gustaba?**
Rotundamente no. Honestamente, no podíamos estar preocupados por esto. Si se hubiese tratado de contenidos racistas o sexistas, o cualquier otra cosa de ese estilo, lo hubiéramos eliminado sin duda; ese tipo de cosas no se puede pasar por alto. Pero no es posible estar pensando constantemente en esa cosas antes de lanzar el producto. La gente, nuestros usuarios, vuestros lectores, son inteligentes y saben cuando les bombardeas con porquerías, cuando les estás tomando el pelo. Les salta enseguida a la vista. Además somos el juego de *snowboarding* de referencia, lo contrario de *SSX*, y no podemos ser cuestionados por la comunidad. Los practicantes de *snowboard* que nos den su bendición pueden ser una minoría de quienes jueguen al título, pero son muy ruidosos y no podíamos permitirnos ignorarles.

**sigue>>>>>**

tan fácil como parece. "Subestiman el trabajo que conlleva el humor", se lamenta Gilbert respecto a los desarrolladores de juegos actuales que no piensan en ello, "porque lo más importante para el humor es el ritmo. Si preguntas a un cómico te lo dirá. El humor es crear expectación y no dar a la gente lo que está esperando. El problema de los juegos es que usan el ritmo que ha pensado el autor para dárselo al jugador, y para hacer reir no puedes usar las mismas técnicas que los artistas lineales están acostumbrados a usar en la comedia, porque ellos no pueden usar ese ritmo. Muchas cosas resultan aburridas en los juegos no porque algo en particular no sea divertido, sino porque suele ocurrir a destiempo. Creo que los juegos de aventuras funcionan algo mejor porque son más lentos. Más aún, como son juegos que se basan en la narrativa: los jugadores están más acostumbrados a dejarse llevar por la historia".

Y esto, en resumen, es el secreto de la perdurabilidad de las aventuras de LucasArts: tenían una necesidad y una capacidad para el humor que logra sacar lo mejor de creadores con talento como Gilbert y Schafer.

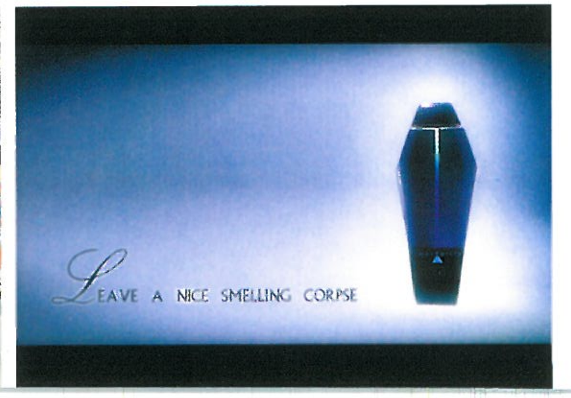
Gilbert acierta cuando utiliza el adjetivo 'lineal' aplicado a los artistas tradicionales. Esto es un juego humorístico en su versión más tradicional, usando diálogos y juegos de palabras, frases hechas y modismos, al estilo

Las burlas y las animaciones recorren *Amped 3*'s de cabo a rabo.











El estilo visual de Psychionauts dejó fríos a muchos, pero la abundancia de *gags* compensa de sobra esa frialdad.



de lo que sería una película o una serie de televisión. Aunque los juegos han tomado prestadas técnicas de otros medios, también han encontrado un rico filón dentro de sí mismos, gracias a una de sus viejas limitaciones. La falta de diálogos pregrabados, debida a restricciones técnicas o a una cuestión de costes, e incluso a la baja calidad cuando sí que están presentes, ha hecho que muchos juegos se apoyen en los subtítulos, siendo estos el caldo de cultivo idóneo para los juegos de palabras.

## LOS SUBTÍTULOS PERMITEN CORREGIR LA MAYOR DEBILIDAD DE LOS JUEGOS: SU POBREZA DE VOCABULARIO

Curiosamente, esto es un hábito en los juegos bien traducidos, tanto japoneses como occidentales, por ejemplo Mr Gency's Exit en *Disgaea* como Raz's Basic Training en *Psychonauts.* Los juegos con sentido del humor rara vez desperdician la oportunidad de emplear juegos de palabras y aprovechan la claridad y el control del ritmo que te proporcionan las palabras que ves y escuchas en un chiste. El ejemplo más claro es *Paper Mario: The Thousand Year Door,* que incluye sórdidas invitaciones en el texto que rodea al juego, similares a las mostradas en las parodias de Luigi sobre sus aventuras fantásticas que, conocido y sofisticado, mantiene su propio carácter frente a las aventuras iniciales.

**Lo que todos estos juegos** comparten es, respecto al humor, que el jugador se convierte en la audiencia. Los momentos más divertidos son en los que te sientas frente al juego, listo para leer, escuchar o fijarse en cualquier broma que el autor tenga preparada para ti. Tanto si se trata de un poster de Radien sacado de *Metal Gear Solid: Snake Eater,* o Tommy Vercetti mordiéndose la lengua en la locura de *Love Fist,* son momentos en los que, precisamente por el interés al que Gilbert se refiere sobre el control del ritmo y la creación de expectación, no se requiere participación del jugador. Y aunque pueden ser muy entretenidos, es difícil no sentir que el juego puede dar todavía más de sí. Si uno de los aspectos destacables de un juego es la interactividad, ¿no debería el humor ser también interactivo? ¿Qué ocurre si, en lugar de observador pasivo, el jugador participa de manera activa?

Algo interesante: los juegos que implican al jugador para que sea cómplice no tienen por qué perder el control o sacrificar la expectación ante la historia. *Snake Eater* es el referente una vez más: salva y abandona mientras estés luchando con The End, ajusta la hora del reloj de tu PS2 uno o dos años por delante, vuelve y encontrarás que, en tu ausencia, The End ha muerto. Es una broma que implica la participación activa de los jugadores más que algunos de los efectos algo demenciales de *Eternal Darkness.* Puede que controlen de forma sustancial la capacidad de estremecer al jugador, pero cuando se te va cayendo el cuerpo en pedazos a cada paso que das, o te encuentras de forma inexplicable vagando por el techo, sólo son divertidos porque ocurren



**Stubbs the Zombie utiliza la capacidad del motor de Halo para la comedia, con la ayuda de una música y un guión satíricos.**



mientras tú estás jugando y no en el transcurso de una escena de vídeo.

Pero aún así, siguen siendo momentos predefinidos en el guión, muy controlados y que a menudo solamente son divertidos la primera vez que te suceden. Y como los juegos no son experiencias lineales, en vez de ofrecer las repeticiones de las jugadas, necesitan encontrar un estilo propio de hacer humor, y no puede ser de forma lineal.

*Halo* es el que ofrece la primera pista, no en vano fue el título que mostró a la mayoría de los jugadores las nuevas normas de juego: combates que no estaban predefinidos, sino que surgían de forma orgánica (e impredecible) partiendo de un conjunto de variables. Una faceta evidente de los juegos es que desde que escuchas los primeros gruñidos empiezan a volar granadas y avanzan poco a poco tras de ti. Pero esos gruñidos también sirven para ilustrar algo que parece tener poco que ver con el oscuro guión de ciencia-ficción espacial de *Halo*. Los gruñidos son divertidos. Los chillidos con voz de helio y los bamboleos los convierten en ridículos. Ponlos en un entorno de ingravidez y dale al jugador una colección de granadas pegajosas y verás cómo en un momento parece que el objetivo del juego parece ser más hacerte reir que matar. Se trata de una práctica llevada hasta el límite en *Metal Arms,* donde el héroe-robot tiene un arsenal que parece más una colección de bromas que de destrucción. Es un gustazo ver

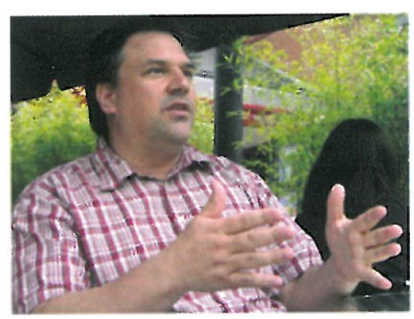



**La locura del vocabulario de *Typing of the Dead* es sólo parte de su gracia. Sus escenas de video, similares a un episodio de Expediente X presenta a los héroes con unas Dreamcasts atadas a la espalda.**

cómo un robot enemigo grita de pánico tras ser rociado con clavos explosivos, muy diferente de planear rebanarle las piernas antes de que intente escapar. Las mejores bromas son aquellas que tú mismo generas; te incitan a jugar y disparar de forma más divertida que cuando se trata de escenas preparadas y en las que se enmarca la historia.

**Una de las tendencias** más increíbles y excitantes de los juegos es hacer que el jugador se vea rodeado de componentes divertidos, confiando en de que estas acciones serán la forma ideal de integrarlo con las bromas. Esto garantiza que mantendrán la frescura, sin importar la cantidad de veces que hayas jugado, cada chiste surgirá a partir de una nueva combinación. También se garantiza con esto el control de los tiempos, ya que no depende de las características de los personajes. Los diseñadores de Bungie no tienen que preocuparse por la cantidad de puñetazos que habrá en una pelea, por ejemplo: la mezcla de granadas lo decidirán por ellos.

La pregunta es ¿qué hace Gilbert con esta tendencia de chistes sin guión? "Bueno, si hay una línea creativa que explorar, es ésta. Los juegos han empleado demasiado tiempo tratando de ser películas de cine, pero los juegos son algo vivo, con lo que los jugadores



**Nunca se le ocurrió a Ron Gilbert escribir juegos que no fueran graciosos, pero transmitir personalidad a sus títulos actuales es mucho más difícil ahora que han crecido tanto los equipos y los presupuestos.**




Hay humor en el juego lineal de *Katamari Damacy*, en el diálogo del Rey de todo el Cosmos, pero procede de las extrañas yuxtaposiciones y absurdas combinaciones que el jugador crea con su acción.




pueden esperar hacer lo que quieran, y si consigues poner algo divertido en esto, se convierte en algo grandioso". Pero aparte de toda la diversión que se puede encontrar en estas comedias, ya sea con la violencia de las explosiones de *Metal Arms* o con el caos de *Yoshi's Island,* no son más que, de una forma u otra, bufonadas. Gilbert advierte: "En algún momento nos aburriremos como las ostras".

Si el humor definido en el guión, en el que el jugador es espectador, se crea con dificultad, y el definido por la acción, donde el jugador es protagonista, es como una guerra infinita de tartas, ¿hacia donde pueden evolucionar los juegos graciosos? Una posibilidad surge según los juegos alcanzan el extremo opuesto a lo que Gilbert propugnaba inicialmente. Así como en el humor de *Monkey Island* era necesario salvar los límites de la realidad, en los juegos modernos se trata de acercarse al máximo a ella. Pero ese no es el humor que los desarrolladores piensan para los jugadores, es el que éstos toman a expensas de los desarrolladores.

## EL ASPECTO DE *THE SIMS* QUE MENOS SE HA COPIADO HA SIDO EL QUE PREFIEREN SUS AFICIONADOS: EL HUMOR

En *Half-Life,* la libertad que se daba al jugador durante lo que de debieran haber sido escenas de vídeo servía para incrementar la sensación de inmersión. En la secuela, la fidelidad del mundo habitado de Freeman era una oportunidad irresistible para darse una vuelta. Un vistazo al ceño solemne de Alyx es suficiente para convertir al más serio de los jugadores serios en el payaso más indulgente, formando barricadas con cajas y tirando por doquier botes de pintura. O echa un vistazo a lo último en tecnología: Fight Night Round 3. Puede que sea un título de referencia como simulador deportivo, pero mantén apretado el stick analógico derecho y muévelo; el resultado será que aparecerán un montón de figuras por toda la pantalla que se burlarán de meses de concienzudo trabajo de desarrollo.

Es una tendencia subversiva -del jugador como bromista- de la cual las películas *machinima* abusan al máximo. De la burla tranquila del viaje de vacaciones de Jim Monroe de *Liberty City* al campo de castigo de rojo vs. azul en la promoción de *God of War.* Pero, ¿es este el futuro del humor en los juegos? ¿Nos dirigimos a un futuro en el que sólo habrá

### >>>HUMOR A RAUDALES

**El juego es muy satírico, con su historia de desarrolladores atrapados en un dirigible por un productor enloquecido, y forzados a hacer juegos sin espíritu para Colonotronic Arts. ¿Se sintió inquieto por ello?**
Eh... ya sé a qué te refieres. Bueno, no podemos ayudarnos a nosotros mismos... (risas). Llevo más de quince años en la industria y Aaron Conners ha estado al menos el mismo tiempo, y estábamos en primera línea, así que se trataba de frivolizar sobre el hecho de que somos un par de bastardos. Simplemente tomamos este lienzo como una oportunidad de lanzar un par de críticas sobre esta industria.

**¿Por qué cree que los juegos dudan tanto a la hora de hacer estas alusiones? ¿Es por las dificultades que implica o porque los desarrolladores han subestimado el conocimiento y las referencias culturales de su audiencia?**
Ambas cosas. Es muy difícil... y... eh... en realidad te has respondido a ti mismo. No puedo contar cuánto he tenido que luchar por todos y cada uno de mis chistes, porque tengo un gran equipo rompiéndose la cabeza para conseguirlos. Hemos tenido la mente en blanco durante meses y meses y meses. Simplemente venían y me decían: "no lo consigo, no saco nada, no sé cómo conseguir que todo esto se acople y no creo que el jugador consiga hacerlo". Entonces me paré un momento y les dije que tenían que confiar en mí. Y al final todos acabaron diciendo 'vale, ya lo tengo'. Siempre hace falta alguien que sepa conducir el proceso, como yo mismo o, por no compararme con Tim Schafer, alguien que sepa sacar adelante el proyecto y llevarlo hasta el final sea como sea.

**¿Había algún tipo de mal rollo en el equipo cuando los programadores se atascaban con algún proyecto, mientras los artistas en la puerta de al lado estaban con algo más divertido, como prenderle fuego a las muñecas Barbie?**
(Risas)... Sí, claro, había cachondeo y muchos juegos de palabras, pero eso forma parte del trabajo en equipo. Pero sí, había que decirles a los ingenieros: "Tú estudiaste matemáticas, no tienes que escribir ni ser divertido, sino escribir código para que funcione". Pero, en términos globales, se trataba de un equipo pequeño que empujaba con un mismo y solo objetivo.

**sigue>>>>>**

## >>>HUMOR A RAUDALES

**¿Qué proporción de todo el esfuerzo que se invirtió en el desarrollo completo se dedicó al humor en *Amped 3*?**
Ehh, si quieres que calcule un porcentaje, es bastante complicado. Era alto, por la versión original, la música... yo diría un esfuerzo inteligente, está digamos entre el 30 y 45 por ciento del desarrollo.

**De cara a futuros proyectos, después de haber colocado el listón tan alto con este título en cuanto al nivel de inventiva y esfuerzo empleados, el reto de afrontar nuevos proyectos debe de ser abrumador... ¿o has guardado material sin utilizar y estás impaciente por ponerte manos a la obra de nuevo?**
Sí más bien lo segundo. Cuando terminas lo que estabas haciendo y piensas en lo que vas a hacer en el futuro te sientes como: 'Estoy agotado, no puedo más', pero ¿sabes qué?, te tomas unas cervezas, pasan unos cuantos meses, te sientas a trabajar con el mismo equipo, o al menos con la mayor parte de él, y es alucinante lo que sale. Por eso en la industria la gente dice: 'Ohhh, creé este diseño y estoy convencido de que alguien me lo robó cuando se lo conté'. Lo que digo a mis diseñadores es que mejor tengan más cosas que no sólo una. Quiero decir, producimos material en masa y lo roban. Vale, pues volveremos con algo más. Y, en cierto modo esto acompaña la visión completa que tenemos del asunto. Me preocupé durante un tiempo, pero me senté con mi gente –hace probablemente alrededor de un mes o mes y medio– y nos hemos tomado tiempo libre y vacaciones y todo eso quedó atrás, pero después me los llevo a tomar unas pintas de cerveza y ¡zas!, la gente empezó a vomitar ideas, y mira por dónde aparece una pequeña joya en el vómito. La cogimis y empezamos a pulirla, y eso se va a convertir en nuestro siguiente proyecto.

**¿Qué pierde la industria del videojuego por no insistir más en el humor? ¿Se pierden jugadores potenciales?**
Es parte de la debilidad total de la industria del juego. Con todos esos RTs y FPSs, y todo el mundo tiene un mago en *Warcraft*..., pero el humor es un género casi totalmente sin explotar. Claro que están todos los clásicos, como *Sam & Max* o *Day of the Tentacle*, pero el género de aventuras ahora está muerto. El nuevo reto es infundir humor en todos esos otros géneros, y convencer a los que pagan para que nos dejen hacerlo.

jugadores graciosos y no juegos con humor? ¿Afrontan los creadores un futuro negro donde tienen que asumir que la gente para los que intentan diseñar una experiencia no son sólo impredecibles sino también poco cooperantes? Parece que no: Gilbert no ve nada significativo en esta tendencia: "En 30 segundos es mucho más fácil hacer a alguien reír que llorar. La comedia es un poquito más fácil a ese respecto y la gente responde bien, así que yo pienso que eso es todo".

**En todo caso, está** claro que los juegos tienen abiertos grandes caminos para ellos más allá de aquellos utilizados por películas tipo lineal, literatura y TV. Así que ¿por qué, con tan rica gama de opciones abiertas ante ellos, ha llegado a ser tan marginal la diversión en los juegos? Lo más triste de toda esta cuestión es que hay tan pocos juegos graciosos no porque casi nadie ponga interés en fabricarlos, sino porque casi ninguno de los que lo intentan lo logran. Casi todos los juegos que cuentan con diálogo y personajes, y unos pocos de los que no lo hacen, intentan incluir al menos un toque de humor (un perso-

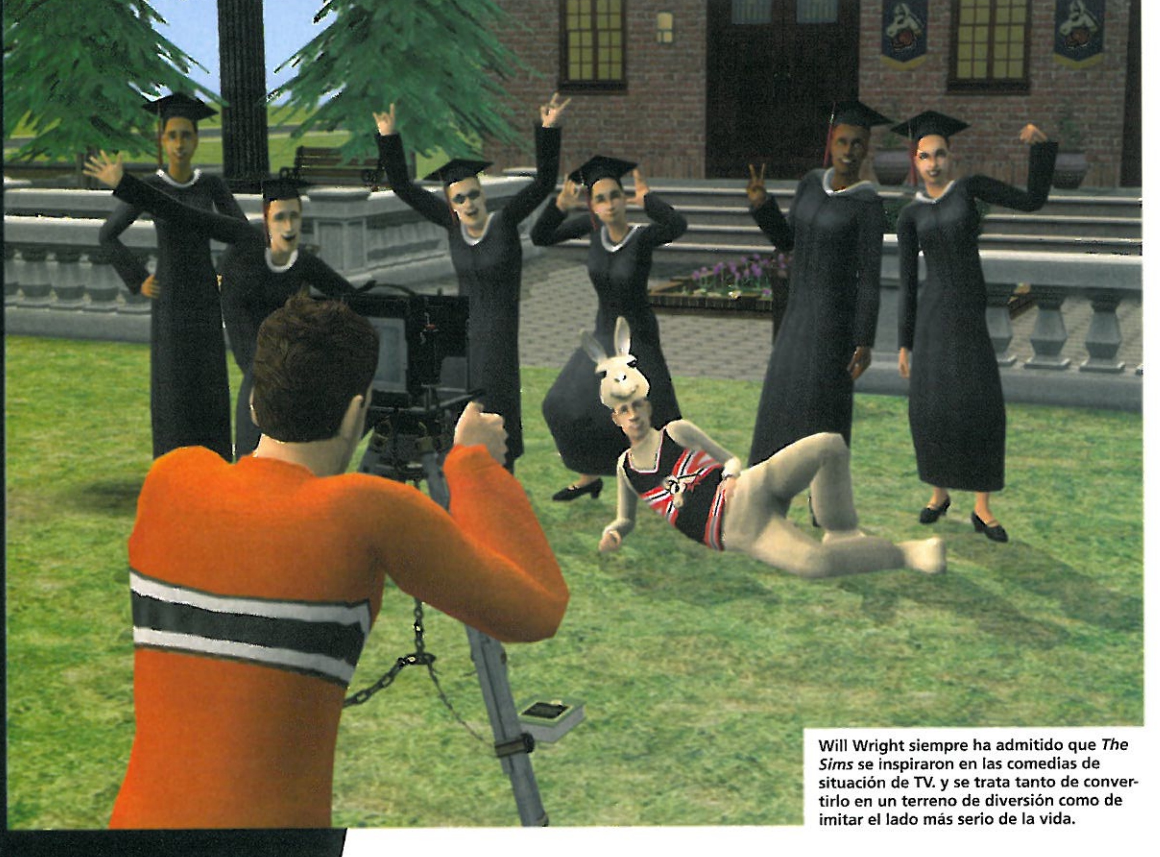


Para muchos, el *Warthog Jump* de Randy Glass fue el primer ejemplo de 'machinima', y cuando se rieron por primera vez. La física como componente de la comedia es una tendencia fuerte, mejor explotada por Rube Goldberg para *Half-Life 2.*

naje chiflado, una sátira de Schwarzenegger, un título de misión ridículo) pero la mayoría subestiman el peso de las habilidades y el enfoque para que la comedia funcione. Y, aquellos que lo hacen lo hace, se encuentran con que sus editores están preocupados ante todo de que el humor (que, como es sabido, es una cuestión de gusto personal) no corra el riesgo de ofender a demasiada gente.

¿Esto fue algo que preocupara alguna vez a Gilbert? "Sí, pensé mucho en ello. Y mi respuesta fue pensar que escribo y diseño las cosas según mi propio sentido del humor, y si te gusta, te van a encantar, y si no, no.Pero es evidente que muchos editores modernos no comparten esa confianza (ver el recuadro *Humor a raudales)* y el resultado es que el humor suele diluirse para hacerlo más aceptable al público general. Ésta es la táctica que Gilbert ve como contraproducente: "Si intentas hacer que el humor atraiga a un grupo de gente demasiado amplio, obtienes un insípido sabor a vainilla que no interesa. El humor tiene que conmocionar, y tú tienes que caminar por ese filo. Debes decir: 'Éste es mi humor', y verterlo tal cual, o corres el riesgo de ofenderá a la gente con algo mediocre".

Pero, ¿importa que los títulos que dan prioridad a la diversión lleguen a marginalizarse? Pues la verdad es que sí. Los dos juegos que más éxitos han cosechado en de los últimos diez años, que despertaron el interés de nuevos jugadores son *The Sims* y *Grand Theft Auto: Vice City.* Ambos han servido de fuente de inspiración a otros desarrolladores desde que salieron, desde versiones respetuosas hasta los más límites. Pero lo que menos han copiado otros títulos ha sido el aspecto



Will Wright siempre ha admitido que *The Sims* se inspiraron en las comedias de situación de TV. y se trata tanto de convertirlo en un terreno de diversión como de imitar el lado más serio de la vida.



Cuanto más realistas son los gráficos, mayor es el potencial de humor, como sucede en *Moto GP2. Conker's Bad Fur Day* (debajo), de Conker, cuenta con su propio tipo de bufonada.





que con frecuencia está entre los favoritos de los adeptos a estos juegos: el humor. Ambos juegos tienen un gracejo generoso y duradero, sus escenarios son preescritos, así como las situaciones, y éste ha sido un componente básico de su éxito. Pero aunque otros desarrolladores hah copiado descaradamente la acción, las interfaces y la atmósfera de estos títulos, pocos editores parecen haberse parado a considerar el valor comercial que podrían tener juegos con sentido del humor.

Para Gilbert es un claro recorte: "El problema es que los juegos se toman a sí mismos muy en serio, porque los `jugones´ se lo toman

## HAY MUY POCOS JUEGOS DIVERTIDOS, NO PORQUE LOS DESARROLLADORES NO LOS CREEN, SINO PORQUE NO TIENEN ÉXITO

muy en serio. Pero si los juegos se toman a sí mismos muy en serio, hay otra gente que no se los toma nada en serio. En este momento tenemos que la gente que va a tiendas de juegos son un grupo selectivo de aficionados a los juegos tal como están diseñados, y para lograr que tenga éxito un mayor número de juegos, necesitas especializarte y conseguir un público diferente. Y yo creo que el humor es uno de los mejores caminos para hacerlo." Y este hecho, junto a la incapacidad de los



Planet Moon siempre ha tenido en cuenta la risa, y en *Armed and Dangerous* complementa un buen guión y atractivos personajes con la infame pistola de tiburón. Los efectos se explican por sí solos.

editores para comercializar con creatividad juegos entretenidos como *The Bard's Tale, Psychonauts y Stubbs The Zombie* significa que no habrá mercado para más juegos cómicos hasta que no haya más títulos atractivos para un mercado más amplio.

La recompensa de hacerlo bien es enorme, pero también es cierto que los riesgos de equivocarse pueden llegar a ser terribles. Incluso si un editor tira la casa por la ventana y está dispuesto a seguir el consejo de Gilbert, la propuesta de *Amped 3* muestra que hacerlo puede absorber casi la mitad de los recursos para el desarrollo. Y en el momento cuando muchos juegos –*Amped 3* entre ellos– están todavía luchando por precisar cuestiones de técnica básica y diseño, ¿sería responsable desviar tanta energía hacia algo que todavía se mira como un escaparate? Pero quizá éste sea el momento justo, ahora que el nuevo *hardware* supone que esa ambición técnica puede llegar a ser el *leitmotiv* de tantos juegos y que ese escaparate necesita unos ímpetus renovados. Los juegos existen para entretenernos, y cuantas más formas tengan de hacerlo, a más gente podrán entretener y cuanta más variedad puedan ofrecer a aquellos que se divierten con ellos, mucho mejor. Después de tantos años de perseguir el francamente desmoralizador "grial" del 'juego que te hace llorar', ¿qué tal preguntarnos no cuántos golpes nos podemos llevar en el cuerpo, sino cuántos golpes de risa?

# Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido













Sistema de puntuación de **Edge**:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro,
5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete,
8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

## Siguientes jugadas

### Fahrenheit



**A pesar de sus fallos, todo juego con tanta ambición como la que tiene la obra de Cage merece una amplia atención. Su moraleja tiene encanto, aunque es engañosa.**
XBOX, ATARI

### Drill Dozer



**Tu Micro será feliz. Este juego de plataformas es pan comido, tiene la cantidad justa de ideas nuevas y es fiel a los clásicos más tradicionales de la serie en su justa medida.**
GBA, NINTENDO

### Rez



**Aunque tu mente te diga que pertenece a la Dreamcast de Sega, tus ojos, tu corazón y tus entrañas no podrán luchar contra los luminosos tramos de incomparable belleza.**
PS2, SEGA

## Matar en nombre de...¿qué?

¿Diversión?, ¿relajación?, ¿como terapia?



¿Podrías vivir durante un mes como un objetor de conciencia de los videojuegos? Puede que juegos como el *Animal Crossing: Wild World* te enganchen y te conviertan en un criminal, no se te ocurra venderle todos los pescados que encuentres a Tom Nook o terminarás cometiendo un pescadicidio a través del proxy.

Pruébalo: intenta pasarte el próximo mes, desde que consigas este número de EDGE hasta el siguiente, sin matar nada. Ni un solo bicho. Y eso también incluye no pegar a un policía con un consolador hasta matarlo, ni estrangular a un ganster con las cuerdas del piano del Agente 47. No matar absolutamente nada.

No pienses que puedes escaquearte perdiéndote en el *World Of Warcraft*. Que sean orcos y desaparezcan en vez de caerse y desangrarse en el sitio, no significa que no los hayas matado. Tampoco intentes saltarte las reglas con una sesión del *Resident Evil*, que sean zombies no implica que no se mueran cuando les disparas en plena cara. Ni siquiera Mario podrá venir a rescatarte: ¿qué crees que les pasa a esos pobres Goomba cuando un italiano seboso les aplasta la cabeza y desaparecen? El cielo de los Goomba está lleno a rebosar.

Pero si le echas una ojeada a los juegos de la sección de este mes, no lo tendrás nada fácil. De los 18 títulos, dos terceras partes te pedirán que seas un asesino, tanto si es para matar rebeldes insurgentes, nubes de caramelo o proxenetas desleales. Y de los seis juegos que no van de matar que quedan, dos te piden que dejes inconscientes a tus oponentes, aunque la carne machacada y desgarrada del *Fight Night: Round 3* hará que lo entiendas mejor que el *Bleach DS*.

Y tampoco es que sea un mes atípico. Lo más amable que se dice de los jugadores es que somos gente que se divierte fingiendo ser asesinos. Por cada purista de los juegos de coches y obsesivo de los de puzzles hay una docena de fans de los FPS, los RPG, los juegos de "acción" (que también podrían llamarse "de violencia"), los de estrategia en tiempo real y los *survival horror*, donde matar es tanto tu deber como un divertimento.

No se trata de censura. Se entiende que los juegos utilicen este tipo de contenidos, y es sano que la gente se divierta con ellos. ¿Pero es sano preocuparnos tanto de si deberíamos preocuparnos por los contenidos de los juegos? ¿Se podrán quitar alguna vez el sambenito de ser "escuelas para matar" si no logran centrarse en ningún tema más? ¿Podrán mantener a sus jugadores interesados si eso es lo único que ofrecen? Llegará un día, seguramente mucho antes de lo que muchos se piensan, en el que estemos todos muertos de aburrimiento con tanta muerte.



# FIGHT NIGHT: ROUND 3

**FORMATO:** 360 (VERSION PROBADA), PS2, PSP
**PRECIO:** 69,95 € (360), 59,95 € (PS2), 49,95 € (PSP)
**LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA **DISTRIBUIDOR:** EA
**ESTUDIO:** IN-HOUSE (EA CHICAGO)





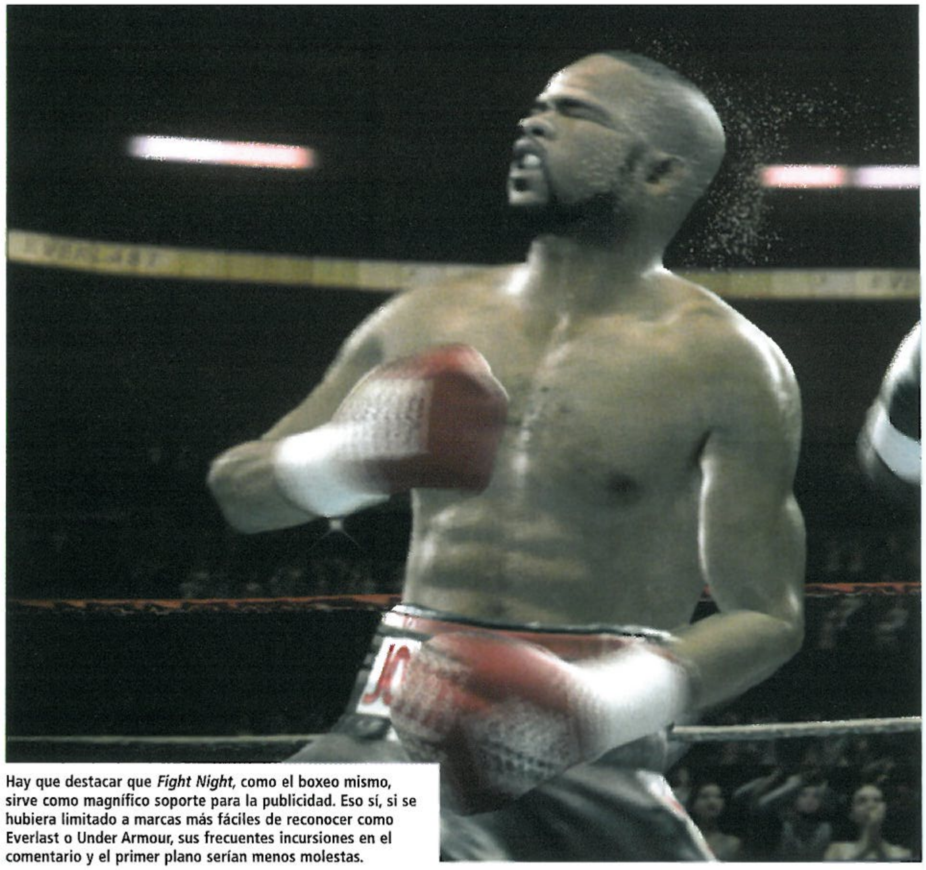
Los pesos son una novedad inesperada en el mejorado modo de carrera. Añade un breve (aunque superfluo) momento de frescura a algo normalmente aburrido. *Fight Night* podría ganar en interés explorando lo que sucede durante los tiempos aparentemente muertos.

Cuando las dos principales empresas de la industria mundial del videojuego eligieron un título que les permitiera hacer gala de su tecnología (uno de ellos con cualidades tan atractivas como un código demostrable y, que el cielo nos perdone, una fecha de lanzamiento), ambos eligieron *Fight Night*. Los dos fabricantes coincidieron en que necesitaban un señuelo de máximo realismo fotográfico para impresionar a las masas en las presentaciones, un sello de garantía que no requiriera de explicación alguna. Quizá fue la ingenuidad lo que condujo a Sony a llevar al E3 un título que aterrizaría antes en la plataforma de Microsoft; pero seguramente su aspecto era tan bueno que no pudieron resistirse.

Los aficionados a la serie apreciarán enseguida que su importancia va más allá de la apuesta visual de la compañía. Su sistema de control analógico doble, el *Total Punch Control,* garantiza que cualquier otro juego que quiera medirse con él salga al ring con

## Los jadeos, las posturas encorvadas y las expresiones faciales dejan en ridículo a las barras de salud y resistencia

una mandíbula de cristal. Esa combinación uno-dos tan única y apropiada existe también en otros títulos, pero sólo EA Chicago puede, con esta serie, presumir de haber generado el desánimo ante sus competidores en este género y agobiarles por intentar imitar sus logros. *Round 3* es el asalto en el que asentará su hegemonía, y le permitirá rebosar de confianza. Pero, cuando se trata de boxeo, tanta seguridad a menudo lleva a cometer errores: *Fight Night* no tiene a nadie que temer salvo a sí mismo.



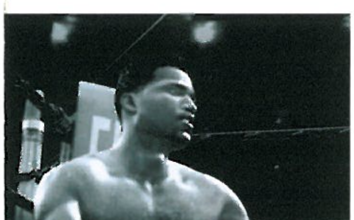
Hay que destacar que *Fight Night*, como el boxeo mismo, sirve como magnífico soporte para la publicidad. Eso sí, si se hubiera limitado a marcas más fáciles de reconocer como Everlast o Under Armour, sus frecuentes incursiones en el comentario y el primer plano serían menos molestas.

La anatomía de los cambios de plano es fácil de diseccionar. Las texturas y los giros tienen mucho que ver: las primeras son un ejemplo ilustrativo de la capacidad de EA de estrujar el talento creativo aplicándolo al núcleo del juego (el mundo mercenario del boxeo moderno, por ejemplo, ha sido fotografiado al detalle, con su folículo, cabello, verruga y lunar); los giros muestran el buen hacer de los de Chicago a la hora de explotar tales recursos. A veces hay animaciones que son algo robóticas (aparte de los bloqueos y las inclinaciones que son vitales para el control de la respuesta), pero los jadeos de esfuerzo, las posturas encorvadas y la gama de expresiones faciales dejan en ridículo a las barras de salud y de resistencia.

Los expresivos estilos de leyendas como Muhammed Ali y ahora "Marvelous" Marvin Hagler se convierte en *Fight Night,* a través de una ósmosis gradual, en un *showman* aún mayor, incluso un fanfarrón. Cuanto más se acerca la tecnología para capturar esas personalidades, mejor las refleja el diseño. Un punto fuerte crucial de *Round 3* es una deslumbrante repetición a cámara lenta, similar en aspecto y sonido a alguien golpeando una piñata humana rebozada en sangre, e inspirada directamente en las escenas pugilísticas de *Ranging Bull* y *The Matrix Revolutions.* Desde cualquier punto de vista técnico, es un sobresaliente sistema de animación. Pero resulta también inflexible: la onda de la mejilla y los chorros de sangre se activan de forma casi religiosa. Ojalá el desarrollador se hubiera contenido, hasta convertirlo en una excepción, como reconocimiento, quizá, de un golpe especialmente bien sincronizado y colocado.

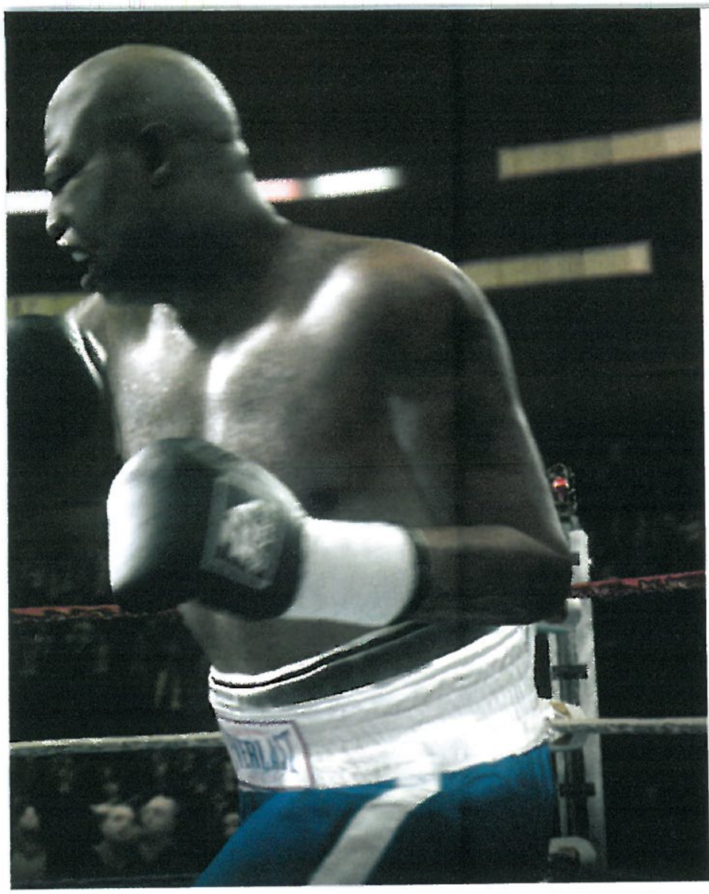
Dar un paso más hacia el realismo puede también ser problemático porque quedan huellas de viejas tecnologías. Dentro del dominio perfecto de la imagen de *Round 3,* la presencia de efectos espasmódicos tipo muñeca de trapo resulta más bien incongruente. Xbox 360 no ha ofrecido un exorcismo rápido y fácil a esos demonios, y EA tiene todavía que encontrar los medios, o el tiempo, necesarios para solucionarlos.

Por lo demás, sus ambiciones para una nueva generación de *Fight Night* resultan también algo esquizofrénicas. Se podría decir que hay dos juegos aquí: el que permite la nueva tecnología, y el modelo más antiguo, que deja completamente de lado toda emoción. ESPN Classics (el primero de ellos) es el sueño imposible de Chicago para *Fight Night,* de un entusiasmo histórico y concien-



El dilema entre autenticidad y espectacularidad ha otorgado a *Fight Night* una interesante estética que complementa a sus pormenorizados luchadores. Los combates de ESPN Classics emplean efectos visuales como el blanco y negro en su intento de reflejar la época en que el combate tuvo lugar.

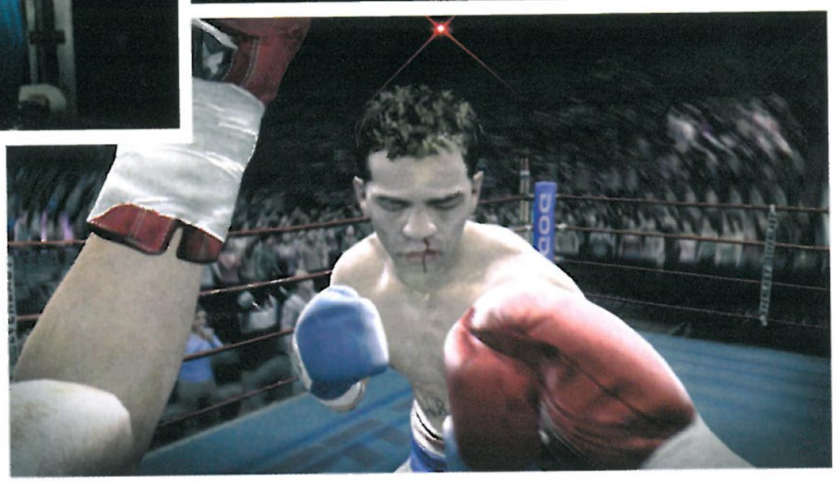






Es difícil destacar algo en el esfuerzo de EA por perfeccionar los modos de creación del personaje. El David Haye de la imagen superior, por ejemplo, es uno de sus mejores logros al recrear una personalidad.





Es agradable ver que un juego lleva los efectos de deformación más allá de su nivel habitual. Concentrarse en una mejilla sangrienta y magullada es gratificante, aunque es una pena que la inteligencia artificial para jugador único no logre crear esas situaciones en que su uso puede ser clave.

## Progreso infinito



**Aunque *Fight Night* tiene razón cando dice que los dramas importantes del boxeo suceden en el *ring*, su ambientación resulta siempre aletargada. Es irritante descubrir que Round 3, pese a afrontar esa debilidad, sólo ha realizado pequeños cambios, en lo reltivo a mejorar o empeorar la experiencia. Entrenarse teniendo en cuenta las estadísticas ha sido una decisión acertada, y provoca tanto una agradable sensación de estar progresando como un deseo de alcanzar la máxima perfección. Pero los modos de entrenamiento en sí son peores o no se han modificado: en particular el saco se ha simplificado en exceso. Las rivalidades consiguen mantener interesante la trayectoria del boxeador, aunque la sustitución del listado de máximas puntuaciones por un *ranking* de popularidad parece poco adecuado.**

zudo. Juntando gran cantidad de estilos, desde la defensa junto a las cuerdas de Alí al derechazo controlado de Oscar De la Hoya, obtiene un resultado progresivo y obsesivo que, en muchos sentidos, muestra lo mejor del juego. A diferencia de los personajes definidos por el usuario, los modelos reales muestran efectos de deformación muy mejorados, y ofrecen una experiencia de juego normalmente superior. Pero la publicidad cubre todas las superficies y hasta se desliza en los comentarios, por lo que tal vez pienses que el modo monojugador ha priorizado lo fondos sobre el progreso en el diseño.

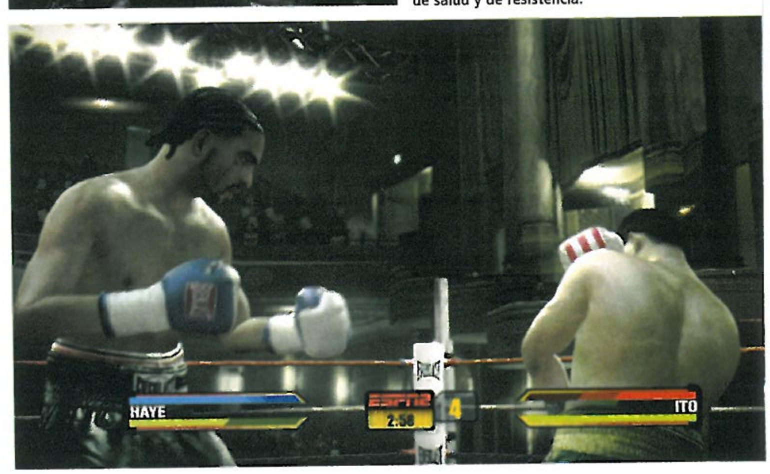
Lleno de desequilibrios, *Round 3* puede desarrollar hasta 50 combates antes de que logres ajustar la distancia. Hay un nuevo directo que atonta y ayuda a asegurar el primero de los tres KOs en la inmensa mayoría de combates. Hay también un gancho complicado en los asaltos finales, pero supone un pobre sustituto de la emoción que supondría un precioso golpe con curva completa. La pasión de Chicago por el boxeo ha creado un juego de gran belleza, pero también un poco esquizofrénico, que se debate entre visiones contradictorias del mismo deporte. Pero incluso aunque resulten extrañas, a veces funcionan bien juntas.

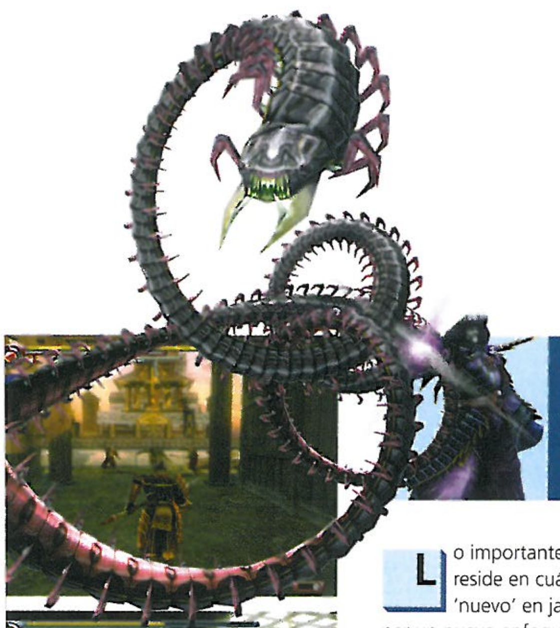
El juego es una experiencia multijugador de primera división y, por ejemplo, la competición entre dos adversarios humanos resulta perfectamente integrada en su mecánica. El juego en línea (que ahora está por fin disponible en Europa, mientras que en *Round 2* no lo estaba) saca provecho de la sabiduría acumulada en el marco de EA Nation tras errores pasados: la búsqueda de estadísticas, lo problemas en el raniking y las conexiones fallidas. Para cuando leas este análisis, ya se sabrá si se han solucionado o no las dificultades que había en las pruebas cuando el juego esté en directo con Live.

*Fight Night* es un juego de difícil equilibrio del que, con la demanda existente para varias plataformas y varias generaciones de consolas, cabía esperar más un alarde de diseño en vez de la brillantez que alcanza esporádicamente *Round 3*. Casi seguro que llegará un título sucesor más completo, y lo que importa que es que la serie sigue siendo el principal logro de este género. **[8]**



Aunque algunos apreciarán que se mantenga el HUD como opción de menú (no es una primicia de *Fight Night), Round 3* hace que se convierta en un modo de juego poco atractivo. Entre las animaciones del luchador y otros logros visuales, el juego hace un gran trabajo a la hora de mantenerte en niveles óptimos de salud y de resistencia.









Un efecto colateral de la multiplicidad de personajes es que el prota Soki es totalmente olvidable, pese a ser una presencia forzosa en casi todos los niveles. Recordarás mejor sus espadas, desde las pesadas claymores a las livianas katanas.

# ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

FORMATO: PS2 PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOR: CAPCOM ESTUDIO: IN-HOUSE

Lo importante con Shin Onimusha reside en cuánto hay de 'shin', 'nuevo' en japonés. ¿Debería suponer un nuevo enfoque en la herencia del survival-horror en entorno feudal, o simplemente un nuevo juego sobre el declive del samurai? Quizá era inevitable que fuera lo segundo. Sin todo el tiempo que tuvo su hermano *Resident Evil* para trabajar en el desarrollo y como su propia productora ha admitido, sin intentar siquiera realmente hacer evolucionar *Onimusha,* Capcom se ha centrado en ampliar las posibilidades del juego inicial tanto como ha podido.

El juego se lastra por los entornos 3D: al principio extraña la incapacidad de saltar de los personajes (excepto en las escenas de video), pero pronto queda claro que los entornos podrían ser prerrenderizados. Sólo se puede saltar y atravesar los lugares por los caminos prefijados, y el diseño de nivel no pasa de la progresión puerta tras puerta. No hay que usar la cámara manual para planificar el camino a través de las zonas y pasillos orientados a la derecha, y es significativo que el mejor uso del 3D sea en secciones que prescinden del control de la cámara.

El combate funciona bien, aunque su espectacularidad es una cortina de humo que encubre la misma acción que ya estaba presente en *Onimusha 2.* El ataque óptimo sigue siendo el issen, ahora con una ventana más amplia para utilizarlo en un contraataque. Como el nivel de magia de un personaje se repone a base de pociones o de almas azules, es posible hacer uso de la honda con de la mayoría de encuentros en una cadena de golpes mortales. Puede sonar a juego sucio, pero es la manera de acabar con los enemigos que no luchan directamente: atacantes aerotransportados que quedan fuera del alcance de la mayoría de personajes, bombarderos que disparan y huyen y criaturas que no son más que obstáculos blindados.

Hay una forma de sortear a estos enemigos – consiste, literalmente, en rodearlos– pero tus aliados, controlados por inteligencia artificial, se suicidan constantemente a no ser que les ordenes quedarse atrás o los controles directamente. Es bastante molesto, ya que los aliados sí son útiles cuando se enfrentan a las menos frustrantes tropas genma, rematando enemigos abatidos y apaleando a las multitudes con entusiástico estilo. Esta sutileza de pasar a un sistema de doble personaje es, con diferencia, la mejora más convincente de *Dawn,* aunque también se ve limitado por la estructura del juego.



Jubei Yagyu es en Dawn un marimacho precoz más que un respetado espada entrecano (es que es su abuelo, ya ves tú), mas se trata de un personaje divertido y gratificante que mata con cien cortes veloces en lugar de los pesados mandobles de sus compañeros.

La promesa de usar las habilidades de cada personaje para acceder a áreas específicas se convierte en un rastreo de símbolos más que en una búsqueda cooperativa e integrada de hallar respuestas al enigma.

Aunque su personificación deja mucho que desear, al menos las capacidades de los cinco personajes disponibles están reforzadas hasta alcanzar el límite de la capacidad del DualShock: cada uno tiene movimientos únicos, modos especiales de ataque y transformación Oni (aunque, por fortuna, los comandos están ya predefinidos en la mayoría de los casos). Cada personaje cuenta con sus propias armas favoritas, con puntuaciones para cada tipo de armamento, con ligeras y no tan ligeras variaciones, muy superiores a las listas que ofrecían anteriores *Onimushas.* Si añades a eso los accesorios de potenciación de las estadísticas y un sistema de reparación parcial quedará claro que buena parte del tiempo de juego transcurre entre las fases de acción. Pero aunque todos los personajes y sus armas poseen un amplio margen de potenciación, no es necesario pensarse demasiado la especialización que vas a escoger: la apertura del juego al far-

**El combate funciona, aunque su espectacularidad es una cortina de humo que encubre la misma acción que ya se encontraba presente en Onimusha 2**




El guerrero-monje Tenkai (derecha) lleva al terreno un consistente medidor de magia Oni, además de varios movimientos giratorios que pueden extenderse hasta una longitud absurda. Cualquier enemigo que sobreviva a este ataque puede ser aniquilado gracias a su capacidad de detonar almas flotantes.

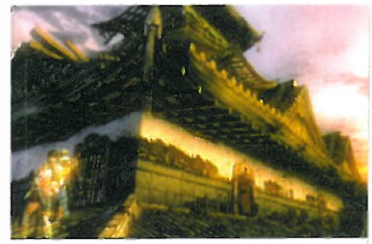






El mosquetero Ohatsu es el personaje más útil (y desequilibrado) ya que puede apuntar fácilmente a atacantes avian y reducir a cualquier enemigo de rango intocable.







Sólo muy al final rompe *Dawn* con el estilo reluciente y onírico que al principio parece que será predominante en el juego (arriba). Roberto, el español que lucha con sus puños (izquierda) posee el sistema de control más diferenciado y precisa de combinaciones rítmicas de zigzags y puñetazos. Eso sí, no sabe ninguna finta acrobática para esquivar posibles ataques de los enemigos.

ming de niveles reproducidos y la arena Dark Realm permite solventarlos antes de llegar a los momentos finales del juego.

El problema que tienen estos extras incorporados alegremente es que, despuésde haber definido tus personajes –y en la práctica los juego de rol de acción son adornos más que sustancia– queda poco con que entretenerse dentro de los conservadores confines de *Dawn*. Para ser una reinvención tiene una carencia de sorpresas casi de chiste: te suena cada pueblo abandonado, cada castillo saqueado y cada anacrónico laboratorio, mientras que permanece al margen hasta la fase final la impactante imaginería sugerida por la plaga de flores de cerezo contaminadas. La mayoría de peleas no tienen en cuenta los personajes duales y concluyen en victorias apagadas determinadas por qué combatiente caza al otro en una sarta de previsibles ataques. Aunque el guión juega con la incertidumbre de un falso final a mitad del juego, desemboca en una conclusión carente de giros inesperados o dramatismo.

*Dawn* implica tan pocos riesgos que es difícil que atraiga a nuevos jugadores, sólo a los incondicionales de *Onimusha;* sus ligeras mejoras sirven, como mucho, para enmascarar un juego obstinadamente igual. Aunque con espectacularidad y solidez: eso es lo que mejor hace Capcom. Pero si el desarrollador se hubiera inspirado en Macbeth en vez de en Hamlet para tomar prestados los nombres de los villanos, quizá hubiera recordado que, con un mensaje tosco, todo ese sonido y esa furia no significan nada. **[6]**



No se puede controlar la cámara en escenarios adecuados para la visión panorámica. Nadie hubiera protestado si la alternativa a la cámara manual hubiera sido acortar el juego, pero que el renderizado fuera tan rico como en los momentos sin acción.




## Derribo de puertas




**Un añadido pequeño, pero notable, es que los puzzles pueden resolverse por el método tradicional o utilizando la fuerza bruta, sistema que requiere que los contenidos sean evaluados antes de poder utilizarlo. Aplicar un enfoque similar a la capacidad de los personajes para acceder a áreas especiales (si el fortachón Roberto puede derribar puertas de acero, seguramente no empezaría a sudar para hacer lo propio con las de madera) habría contribuido a animar algo la comatosa linealidad de *Dreams*.**



La excelente y minuciosa ambientación de los escenarios está acompañada de una espectacular y muy adecuada banda sonora, interpretada por la Orquesta Sinfónica de Bratislava, y de un doblaje impecable al castellano, con las mejores voces de los actores de doblaje más conocidos.



# COMMANDOS STRIKE FORCE

FORMATO: PC (VERSIÓN PROBADA), PS2 Y XBOX
PRECIO: 44,95 € (PC), 59,95 € (PS2, XBOX)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUIDOR: PROEIN
ESTUDIO: PYRO STUDIOS





Pyro ha optado por hacer concesiones al gran público, que se desesperaría con un juego que respetara escrupulosamente las reglas físicas del mundo real, donde las balas siguieran trayectorias parabólicas y que se cargara con lentitud.

La nueva entrega de la española serie *Commandos* tiene bastante poco que ver con las versiones anteriores. Hasta ahora el juego se desarrollaba en un escenario isométrico con visión en tercera persona y seguía escrupulosamente las reglas de los juegos de estrategia en tiempo real. Para *Strike Force,* Pyros ha decidido pasar el juego a la primera persona, pero no es un *shooter* al uso. Recorrer los escenarios disparando a todo lo que se mueva puede representar a veces un problema. *Commandos Strike Force* todavía conserva algunas de las virtudes que han hecho famosa la serie. Así, la estrategia es fundamental, y en muchos casos es más importante para finalizar con éxito del juego que la simple fuerza bruta.

Permite al jugador meterse en la piel de tres militares muy diferentes con habilidades mortales y complementarias, todas ellas necesarias para el cumplimiento de las misiones. Cada vez que ocupas el papel de un comando, dispones de las herramientas propias del personaje. Francis O'Brian, el boina verde, es un especialista en la confrontación y el cuerpo a cuerpo. Sus armas favoritas son la ametralladora Thomson y la escopeta automática, aunque no hace ascos a otro armamento, como el puñal con el que elimina a los centinelas a corta distancia.

Francis Brown, el espía, es un hombre mayor, habla alemán, y los uniformes nazis le sientan como hechos a medida. Cuando está disfrazado, corre el riesgo de que un enemigo de rango superior al uniforme que lleva le descubra y lo mate. Por eso, la cautela es su mejor estrategia, y su arma habitual es la cuerda de piano, aunque también emplea una pistola con silenciador.

El arma preferida de William Hawkins, el francotirador y excampeón olímpico de tiro es, lógicamente, un fusil de larga distancia con mira telescópica, con el que puede hacer estragos si logra situarse en una posición elevada. Para encontrar ese campanario o esa buhardilla desde la que hacer nuevas muescas en la culata del fusil, tendrá que infiltrarse en el campo enemigo, y para ello usa un puñal de comando que es capaz de lanzar con acierto a media distancia.

Estos tres personajes cuentan con la ayuda de guerrilleros y miembros de la resistencia, tanto en Francia como en Noruega, sin cuya colaboración resultará imposible el cumplimiento de las misiones. Por eso hay que cuidar de los camaradas heridos. En la misión rusa, la ayuda viene principalmente de los francotiradores de Stalingrado, y de alguna unidad del ejército rojo.

Es posible elegir personaje para ejecutar una misión. Sin embargo, algunas de ellas exigen adoptar uno concreto, y sólo en algunos casos se puede trabajar con dos simultáneamente, que suelen ser el boina verde y el espía, también hay alguna en la que habrá que usar al francotirador en colaboración con el espía.

Los escenarios en los que se desarrollan las diversas misiones son de una minuciosidad milimétrica. La recreación es magnífica, y la sincronización entre las imágenes y la banda sonora, perfecta. Bien es cierto que hay algunos pequeños errores de jugabilidad: pequeñas zonas de algunos escenarios donde el personaje se queda atascado y que obligan a reiniciar la partida. También hay algún error de coherencia. Los personajes no pueden acceder saltando a determinados objetos, mientras que sí lo consiguen con otros un poco más altos. Esto, en principio, acaba desconcertando a la hora de elegir los mejores escondites, y es que, en el universo creado por Pyro Studios, el soldado que encuentra una posición elevada sobre el resto tiene una ventaja táctica.

## En el universo creado por Pyro, el soldado que está en una posición elevada tiene ventaja sobre los demás

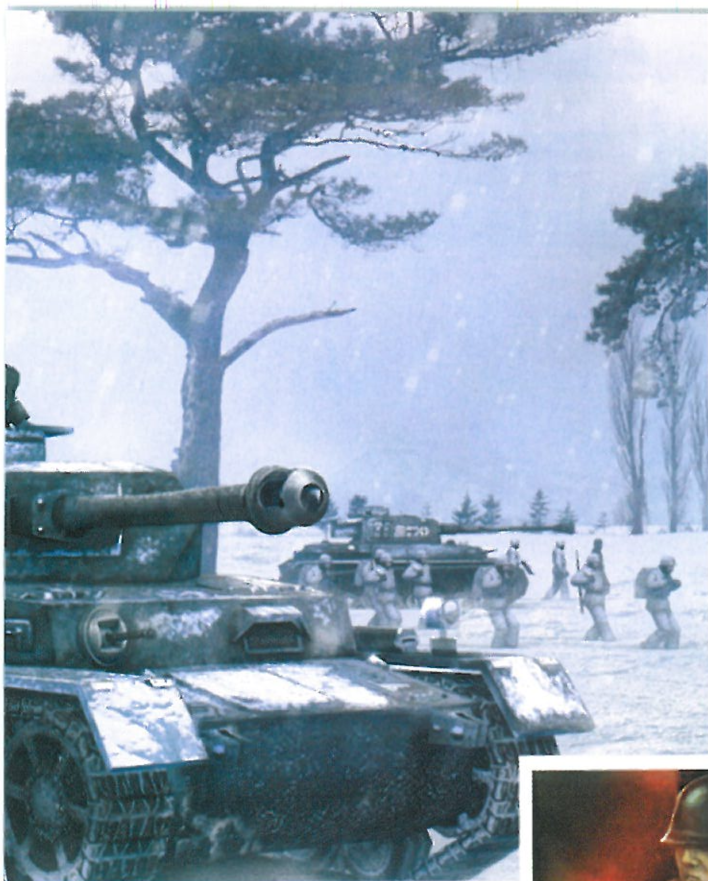





En la mayoría de las misiones hay que proteger la vida del resto de los personajes aliados y curarlos para poder cumplir con éxito los objetivos. El francotirador (a la derecha) es especialmente mortífero cuando se le sitúa a cubierto y en posiciones más elevadas que el resto de la acción.



En algunas ocasiones, los personajes no tienen suficientes polígonos, y sus movimientos pueden resultar mecánicos, pero sigue siendo un título que merece la pena.









Uno de los uniformes más eficaces que puede llevar el espia es el de agente de la Gestapo (arriba, a la izquierda). Con él puesto, todos los alemanes caerán en la trampa y le ignorarán, mirando a otro lado.

### Hermanos de armas



**_Commandos Strike Force_ incorpora tres modalidades de juego multijugador, Deathmarch individual y por equipos, y Sabotaje. Los mapas son los mismos que en la campaña individual. En total son 20 mapas, y en la versión de PS2 pueden jugar simultáneamente 8 jugadores, mientras que en las de XBOX y PC, el número de contendientes se eleva a 16. Probablemente la modalidad más satisfactoria sea la de sabotaje, en la que hay que obtener una serie de códigos para hacer explotar una bomba, e impedir que el enemigo conozca los propios a base de interrogar a los heridos o al espía. Por desgracia, sólo son dos mapas. Otra de las novedades destacables es la cualidad del francotirador de mantener la respiración en el momento de disparar, lo que ralentiza toda la acción y la hace más espectacular.**




Francis O'Brian, el boina verde, es un especialista en los enfrentamientos a tiros y en la lucha cuerpo a cuerpo. Se desenvuelve bien con la ametralladora Thompson y la automática, pero tampoco le hace ascos a utilizar un puñal de comando para acabar con los centinelas.



En este videojuego hay algunas concesiones, probablemente derivadas del lanzamiento simultáneo en tres plataformas distintas. Una producción rigurosa para PC hubiera introducido un mayor número de polígonos en algunos personajes, cuyas facciones acabarían resultando más detalladas. También hubiera cuidado más el comportamiento de los vehículos y, sobre todo, hubiera extremado las precauciones a la hora de colocar a los personajes para que ninguno de ellos se encontrará caminando por el aire, como de hecho ocurre en algunas de las escenas con más acción. Hubiera sido de agradecer que se prestara más atención a la física del universo. Cuando a un personaje salta de un segundo piso apenas recibe daños. La física de las armas cortas y de los cuchillos de lanzar, por el contrario, es verosímil. Cuanto más lejos está el blanco, más difícil es acertarle. Sin embargo, con las armas largas y automáticas esta coherencia no se mantiene. Apenas hay física de las distancias, y el francotirador no tiene que ajustar la mira telescópica cuando cambia de blanco. Acierta siempre, no importa la distancia al blanco, y eso acaba resultando un poco frustrante. Además, hubiera sido interesante un poco más de cuidado en la penetrabilidad de los materiales. No es lo mismo disparar a una pared de madera que a una de piedra. Esto tiene un papel relevante en otros juegos del mismo tipo como la saga *Delta Force* o el añorado *IGI*, donde las balas podían herir a través de las paredes de lata o de madera. Todo esto son, en realidad, concesiones para lograr llegar a una mayor cantidad de público, que se desesperaría con a un juego que respetara las reglas del mundo real, y donde los proyectiles trazaran trayectorias parabólicas en lugar de rectilíneas. Pyros ha tenido en cuenta que el público mayoritario se aburre ante una larga carga, y lo cierto es que *Strike Force* es uno de los juegos del mercado que arranca más rápido. Gracias al sistema de precarga, el paso de uno otro nivel y de un escenario a otro es sumamente rápido.

Otra ventaja es que la partida se puede guardar en cualquier momento, lo que ayuda a superar los tramos más difíciles que, para los más avezados, van a ser pocos. **[7]**



En la misión rusa, la ayuda viene principalmente de los francotiradores de Stalingrado en la toma de la ciudad (a la izquierda) y de alguna unidad del ejército rojo. (Abajo) No todo es pegar tiros; siguiendo uno de los mejores aspectos de la serie *Commandos*, la estrategia es fundamental.





# DRIVER: PARALLEL LINES

FORMAT: PS2 (VERSIÓN ANALIZADA), XBOX
PRECIO: 59,95€ LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOR: ATARI ESTUDIO: REFLECTIONS INTERACTIVE



**A menos que éste sea un ejemplo especialmente malo, tener un mapa en pantalla siempre es de gran utilidad. Sin embargo, casi no se necesita en *Parallel Lines*. Su mapa es simple, funcional y evocador, facilita la ubicación y la navegación en busca de objetivos.**

Reflections podría haberle restado importancia a las semejanzas entre su serie y el parecido *GTA*, pero pocos habrían vaticinado que en la recta final de PS2, ésta se saldría de las carreteras que ambas sagas comparten. El cuarto capítulo de *Driver* constituye un impecable giro y un nuevo planteamiento para una serie que parecía ya agotada.

Al eliminar el modo Director –con el que los jugadores podían retocar las repeticiones de sus acciones– *Driver* se ha librado de ese apego al pasado que lo bloqueaba. Adiós a los errores heredados que hacían que el diseño no viera más allá de sus narices.

Diversión es la cara y castigo es la cruz de una serie que ofrece un nivel nunca antes

> *Driver* se ha salvado de morir gracias a un colorido y cautivador regreso, en el que todo está construido con calidad

visto, compensando así el desastre que fue su tercera entrega, la desgracia de la segunda y, para infortunio del juego, las deficiencias globales de su género.

Esta última encarnación de *Driver* es tan extremista que pone al jugador de rodillas cuando falla, pero a la vez lo engancha con una generosidad moderada. Por ejemplo, una misión casi perdida puede reiniciarse al instante con sólo pulsar un botón, sin mayor problema. En cambio, los puntos de control para guardar la partida escasean.

La más destacable entre las bondades de *Paralell Lines* es que por fin se comprende que, si los jugadores toman la decisión de pasarse un rato sobre ruedas, lo que quieren es justamente estar moviéndose, sin problemas provocados por fallos técnicos. En la parte de conducción, el juego desarrolla un mundo virtual, mostrándose a buen ritmo y sin pausa, de comienzo a fin. Su tecnología de cargas en segundo plano es, sin exageración, asombrosa; constantemente envía y recibe datos, de forma casi imperceptible. Únicamente existe una pantalla de carga, la de presentación, mientras el juego arranca, que muy de vez en cuando reaparece si el jugador decide desviarse de un lado a otro de la ciudad o reiniciar una misión particularmente importante. Pero son casos puntuales.



**En 1978, casi ninguno de los personajes que jugaba a dos bandas tenía problemas para dormir; incluso cuando *The Kid* optó por vagar por las calles. En el 2006, el mismo reparto se ha vuelto acomodado, temeroso y prudente.**

Este título es tan bueno que merece que se le perdone eso, y mucho más.

Dada la ferocidad de *Need For Speed: Most Wanted*, y su huella aún fresca en nuestras mentes, surge una preocupación respecto a este *Driver:* a pesar de permitir la conducción en carreteras abiertas, le falta determinación y chispa para seguir siendo competitivo. Pero la fe de Reflections en la singularidad de su título (contraria a impresiones superficiales) se reafirma con el despliegue dado a *Parallel Lines*.

La impetuosa inteligencia artificial de la policía lleva la acción por derroteros imprevistos. Pese a su propensión a los errores catastróficos, *Driver* ha estimulado siempre el comportamiento "profesional" del jugador en lugar del propio de un psicópata, al premiar el anonimato sobre la notoriedad, como indica el uso de dos indicadores que miden "lo buscado" que es el protagonista (uno para él y otro para su vehículo).

La gran cantidad de vehículos –coches, motos y camiones– es llamativa a la vista; cada vez más, a medida que las colisiones los van destruyendo y los daños se reflejan en ellos. Sus mejoras y ampliaciones son bastante novedosas, incluyendo nuevas piezas para potenciar el rendimiento, neumáticos a prueba de balas y, por supuesto, el nitroso. Todo ello satisface ampliamente el objetivo principal del jugador: hacer bien su trabajo mientras salvaguarda su integridad.

Así, podrás mirar desde el borde de la carretera cómo la policía te busca sin resultado dentro de tu vehículo en plena cuneta, mientras tú te escabulles hábilmente entre el tráfico. Aunque, si los agentes conocen tu rostro por "trabajos" anteriores, tendrás que buscar un coche con cristales tintados.

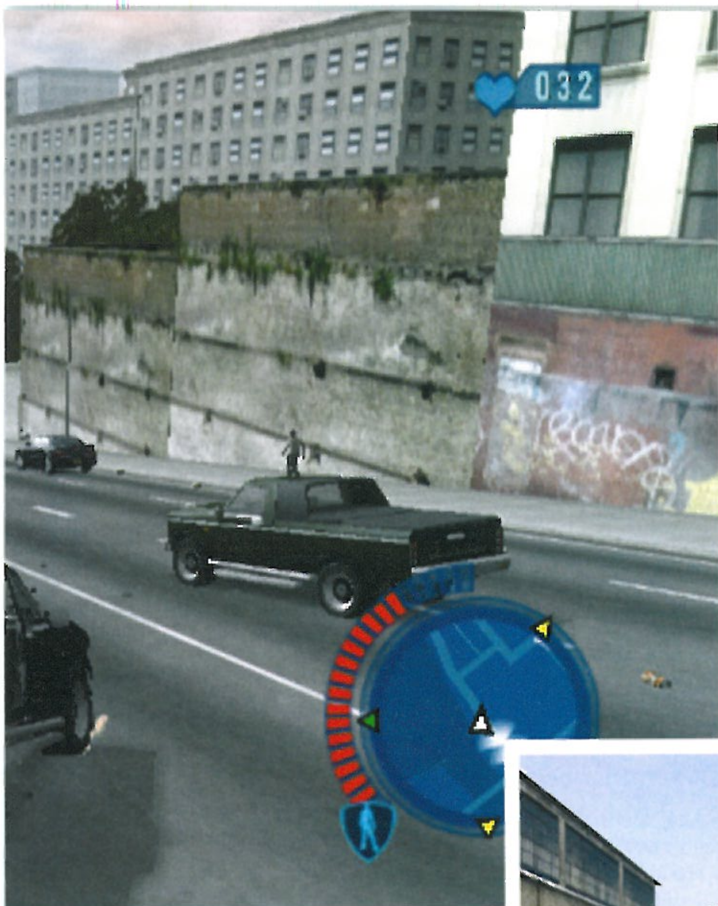
*Parallel Lines* presenta juntas acciones de distinto tipo, a través del tradicional surtido







**Bordear o cruzar a través de la Gran Manzana es muy recomendable por la adecuada proporción de escala y la optimización del manejo visual de las distancias. Con la dirección correcta podrás apreciar un horizonte lleno de hitos a lo lejos y vistas generales de la ciudad. Verás un buen ejemplo al cruzar el Puente de Brooklyn.**

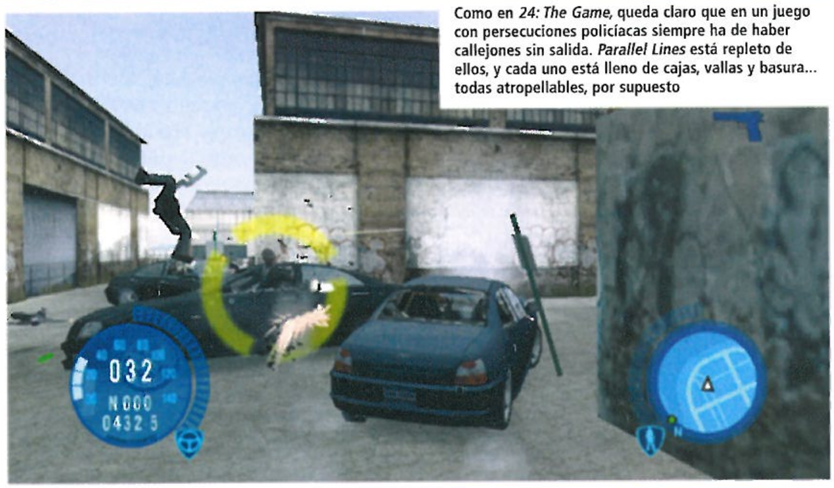





Los neoyorquinos de *Parallel Lines* son como uno se los esperaría: bolos con patas. Sin embargo, desbloquea el truco 'Body Snatcher' y los verás desde una perspectiva diferente.



Como en *24: The Game*, queda claro que en un juego con persecuciones policíacas siempre ha de haber callejones sin salida. *Parallel Lines* está repleto de ellos, y cada uno está lleno de cajas, vallas y basura... todas atropellables, por supuesto




de misiones obligatorias junto a las optativas (algunas nuevas, otras ya viejas conocidas); y lo hace muy a su manera.

Ser consecuente con su estilo de siempre es una lección que *Driver* ha aprendido muy bien, al igual que saber cómo proporcionar un escenario de juego atractivo y desafiante. A pesar de presentar obstáculos de todas las formas y tamaños, la Nueva York de *Parallel Lines* incluye pocos que verdaderamente frenen al jugador cuando va al volante. Los postes de la luz, las verjas o alambradas y la mayoría de los árboles se pueden tumbar embistiéndoles a poca velocidad, y no serán suficientes para frenar los coches de los conductores más temerarios. Por el contrario, todos los peatones podrán esquivar al vehículo –en múltiples direcciones– cuando éste se suba a las aceras; pero cada vez que atropelles a alguien, mermará tu progreso. Todo ello demuestra una valiente orientación del diseño, para no recortar la libertad del jugador pero sí impedir su progreso cuando falle. Aunque debe hacerlo logrando mantener un comportamiento considerado, el jugador puede correr a toda mecha gracias a la confianza dada por la potencia del contenido, algo que *Driver* ofrece de nuevo.

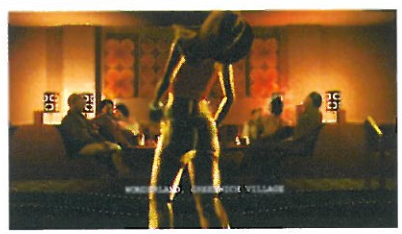
Técnicamente es sorprendentemente sólido; pero posee imperfecciones inevitables. La bestia de este motor físico es propensa a cierta actividad paranormal y se dan ciertos efectos de *clipping*, que nunca son desastrosos, pero pueden dar situaciones cómicas y a veces irritantes. El constante *framerate* supera las expectativas, particularmente porque este es un juego donde los complejos escenarios, las sombras, el *blur* y otros efectos gráficos llegan a niveles muy altos, cayendo el número de cuadros por segundo sólo esporádicamente en momentos de sobrecarga visual, o durante las tremendas colisiones entre vehículos. Una pega importante es que se echa en falta alguna opción para abortar la misión instantáneamente que acompañe a los reinicios bajo demanda. Aunque nunca son demasiado largas, las misiones requieren una inversión de tiempo considerable: esto es un bocado amargo si entras por error en la misión equivocada. También es evidente que la policía juega un papel bastante pasivo: la densidad de tráfico y el reloj son los verdaderos oponentes del jugador. Los agentes a veces abandonan la persecución al poco de comenzar.la En última instancia, si hay algún otro problema con el día a día del juego (después de todo, sigue muchas convenciones) estará compensado por el cuidado y carácter con el que ha sido elaborado.

Si se le concede el tiempo necesario a un género y la opción de aprender de los errores previos, seguro que aparecerá un título que será más bien poco revolucionario, pero capaz de pulir las fórmulas desgastadas y sacar provecho de las lecciones de la historia. *Driver* se ha salvado de morir con un regreso cautivador y colorido, en el cual todo, desde el control hasta las escenas de video, está construido con calidad. Sorprendentemente, resulta un peso pesado. **[7]**

## Cambio a mitad del camino



**Profundo en sus efectos y plasmado con gran sutileza, el salto cualitativo que incluye *Parallel Lines* a mitad del juego refleja su compromiso de proporcionar una novedad que destierre cualquier sugerencia de anacronismo. Es un truco efectista nada más, pero su impacto es enorme. Los primeros pasos dentro de la Nueva York de 2006 muestran un contraste áspero con lo visto anteriormente. Vehículos sofisticados, música contemporánea y calles limpias. La apariencia urbana se ha recoloreado con tonos más austeros, y el reparto de personajes revela que la vida de cada uno ha seguido distintos derroteros durante los años intermedios. No hay casi ninguna textura que no se haya transformado. En cuanto al catalizador narrativo, hay que destacar que en este punto el guión ha tenido un giro obvio, con repercusiones excitantes.**





Para ser un juego en el que (quizás con buen criterio) no tiene relevancia la acción a pie, *Driver* es sorprendentemente bueno. El sistema de puntería indica a la primera los posibles objetivos. Los movimientos de disparo son muy teatrales, e incluso el combate basado en vehículos resulta intuitivo.







Los desembarcos en las playas (en el centro) son uno de los momentos más delicados. El combate nocturno (sobre estas líneas) es difícil. La visibilidad es menor y con los faros encendidos el enemigo te localiza antes.



# PANZERS II

FORMATO: PC PRECIO: 19,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOS: FXINTERACTIVE ESTUDIO: STORMREGION



No te distraerá del combate el tener que acumular recursos para construir unidades; podrás dedicarte con tranquilidad a a estudiar los mapas buscando las zonas que te sean más propicias para combatir y enviar unidades de exploración para espiar al enemigo.

*Panzers II* es un juego creado para disfrutar sin límites de la inquietud que produce el combate. Durante una misma partida el jugador padece las diversas emociones de la batalla: desde la ansiedad previa al choque con el enemigo a las enormes descargas de adrenalina provocadas por la pelea combate y que obligan a pensar mucho más rápido que el enemigo -en este caso la máquina-, para acabar con la satisfacción o la rabia del resultado. Por eso este juego ha renunciado a algunos de los elementos típicos, y probablemente necesarios, en la mayor parte de los títulos de estrategia en tiempo real. No hay recolección de recursos. No hace falta crear ciudades, ni abrir minas, ni extraer minerales, ni construir edificios, ni investigar tecnologías. Nada de esto distrae del combate puro, del estudio minucioso de los mapas a la búsqueda de las zonas de probable confrontación, del envío de unidades de exploración para atisbar la estrategia del contrario. Claro que, si no se administran bien los recursos, no puedes crear nuevas unidades. Los contendientes tienen un número limitado de recursos y, como en una gigantesca partida de ajedrez, deben dosificarlos para derrotar al enemigo.

Aunque este juego sea de estrategia en tiempo real, tiene una mecánica de tipo arcade, y con asignación limitada de unidades de fuego. Una vez que comienza la misión, lo que hay sobre el tablero es todo lo que podrá esperar el jugador, y con ello tiene que completar los diversos objetivos primarios y secundarios que la componen. Hay 20 misiones diferentes que se desarrollan en tres grandes escenarios bélicos, todos ellos auténticos clásicos de la Segunda Guerra Mundial. En primer lugar, está la batalla de carros del desierto, El Alamein, en la que hay que manejar alternativamente unidades italianas y alemanas. En segundo lugar, la acción se traslada al sur de Italia, al escenario cercano a Montecassino, donde se opera casi indistintamente con tropas inglesas y norteamericanas. Finalmente, la acción se salta a Yugoslavia para participar en los combates de las tropas partisanas de Tito.

Al inicio de cada misión el jugador recibe un pequeño informe, donde le ponen al día sobre quién es y cuáles son sus objetivos, y lo que puede esperar de las fuerzas enemigas. Al acabar un escenario con pocas pérdidas, se obtienen puntos de prestigio, que son la moneda necesaria para adquirir nuevas unidades, motorizadas o a pie, al principio de nuevas misiones. Es básicamente la única manera de obtener refuerzos, si obviamos que en algunos escenarios se le pide al jugador que prepare y restaure vehículos abandonados. Hay un pequeño truco adicional para obtener algunos vehículos extra. Consiste en utilizar tropas de lanzallamas para calentar los vehículos enemigos, y matar a la tripulación mientras los abandonan. Una vez que se enfríe el tanque, es posible ocuparlo con tropas propias y repararlo con uno de los camiones de mantenimiento.

> Si el jugador no sabe colocar bien sus piezas, todo lo que obtendrá son enormes cantidades de chatarra y la posibilidad de volver a empezar la misión

Las misiones están basadas en hechos reales, lo que aporta una gran verosimilitud al juego. Esto explica por qué ha salido tan rápido Panzers II. La primera parte fue lanzada en otoño de 2004, y se convirtió en un superéxito en pocos meses. Algo parecido está ocurriendo con la segunda parte; no es de extrañar porque la recreación no puede ser más minuciosa. El detalle de las diversas unidades acorazadas, de los antitanques, de la artillería en general y de los vehículos auxiliares es exquisito. Incluso, los diversos sonidos de las máquinas y de los diversos tipos de balas y proyectiles están muy logrados.

El equipo de desarrollo ha pensado en los jugadores más expertos, y da la posibilidad



Las escenas de video sirven como hilo conductor de las diferentes batallas, que se desarrollan en tres escenarios (África, Italia y Yugoslavia). Las misiones están basadas en hechos que sucedieron realmente, y las recreaciones que ha hecho Stormregion de los escenarios no pueden ser más minuciosas.



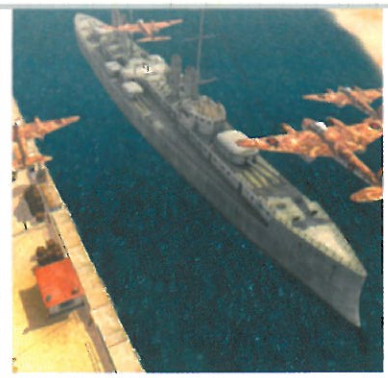




de desactivar las voces de las unidades para evitar que la algarabía impida pensar con claridad. En cualquier caso, una vez establecido el contacto con el enemigo, la acción es vertiginosa. En realidad, tan rápida como los veteranos de la Segunda Guerra Mundial contaban que eran las batallas de carros, cuestión de pocos minutos. Si el jugador no sabe colocar bien sus piezas eso es todo lo que obtendrá, enormes montones de chatarra, y la posibilidad de volver a intentarlo.

La jugabilidad es excelente, y es posible mover las unidades de forma independiente, agrupadas por tipos, e incluso crear pequeños grupos de ejército, aunque no se pueden crear formaciones, lo que a veces es poco práctico. Por suerte, en cualquier momento se puede pausar el juego para asignar nuevos destinos a cada una de las unidades.

La IA del enemigo es buena, aunque en ocasiones demasiado agresiva, y los carros se dirigen hacia una zona de masacre como si de una peregrinación de *lemmings* se tratase. La inteligencia de las unidades aliadas no es tan elevada, y a veces se quedan parados como panolis, mientras el enemigo hace fuego sobre ellos a placer. La infantería tiene un escaso papel, y es una lástima. La mayoría de las misiones están planificadas para los cuerpos acorazados. Tampoco se aprovecha la física del terreno. Los vehículos van a la misma velocidad en llanura que en terreno escarpado. Por último, el apartado de multijugador es correcto y admite hasta siete jugadores. El juego gana en emoción cuando el oponente es humano. **[7]**



**El pack del juego incluye un manual de 40 páginas, un libro de misiones donde se detalla cada objetivo y una guía de unidades, además de un editor de misiones.**







**En la moderna guerra de carros de combate no hay que minusvalorar la importancia de la infantería (arriba). El jugador tiene a su disposición ataques aéreos (Abajo) en algunos escenarios, pero es mejor dosificarlos con cuidado y no pecar por exceso.**

## 8 comandantes de acero



***Panzers II*** **no es simplemente otro juego de estrategia más de los que han salido los últimos meses al mercado. Stormregion ha introducido una pequeña trama de estilo cinematográfico que ayuda a enlazar las diversas misiones y, sobre todo, justifica el orden en el que van apareciendo a lo largo de todo el juego. En esta trama intervienen ocho comandantes, con unas personalidades y un historial más o menos heroico, que van contando su propia historia personal y que, en muchos casos, están relacionados entre sí. Estos comandantes tienen poca influencia en realidad en el desarrollo del juego, pero mantenerlos vivos es uno de los objetivos primarios que debes cumplir.**
**En cualquier caso, esto da lugar a una serie de secuencias de video de transición entre las distintas fases de la historia, con unos primeros planos que tienen una calidad indudable, pero que caen hasta extremos incluso ridículos cuando se trata de escenas de grupos o de mostrar un combate de infantería. En estas ocasiones, los personajes parecen más bien pequeños y panzones soldaditos de plomo antes que personajes de una película de animación de un juego de tanta calidad.**



La vista de cabina de *Tourist Trophy* es excelente, con los instrumentos estremeciéndose y una vibración que potencia la sensación de velocidad. Esencial para hacerte una idea de la montura que tienes debajo.



# TOURIST TROPHY

FORMATO: PS2 PRECIO: 59,99 € (PRECIO APROX.)
LANZAMIENTO: MAYO 06 DISTRIBUIDOR SONY (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA) ESTUDIO: POLYPHONY DIGITAL

## Diarios sobre ruedas

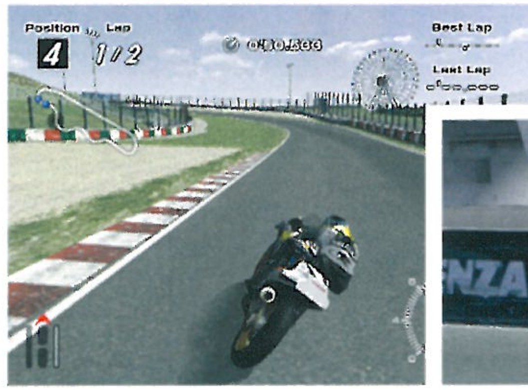


**Al igual que los enciclopédicos listados de coches GT de Kazunori Yamauchi, la selección de 125 motocicletas y ciclomotores de Takamasa Shichisawa delata la personal obsesión del fabricante, y quizá su edad. Junto a las superbikes que es lógico encontrar, hay una fuerte presencia de motos japonesas relativamente poco importantes de los 80. No falta un toque de humor con la inclusión de modelos comerciales anodinos, representados por ciclomotores. Dominan las marcas niponas, con exóticos guiños eurófilos a Ducati, Aprilia, Triumph y BMW. Como era de esperar, se detallan el peso, la potencia y la personalidad de cada máquina.**

Qué hace que un juego de carreras deje de ser un juego de carreras? La serie Gran Turismo de Polyphony siempre ha explorado las fronteras del género, con una obsesión por el detalle que sobrepasa la competición pura. Pero la nueva versión de GT para dos ruedas lleva esa tendencia a un extremo antes nunca visto.

*Tourist Trophy* será tremendamente familiar a los jugadores de GT4, pero no en todo. La apariencia del frontal es idéntica y la selección de pistas también (excepto la introducción del circuito español Ricardo Tormo, en Cheste –Valencia–, que ha salido calcado al original).Hay que superar unos exámenes para acceder a motos y eventos nuevos, y resucita el modo *Photo.* Esto mejora el superlativo trabajo 3D de los dibujantes de Polyphony, que sigue siendo alucinante pese al veterano *hardware.*

Hay un amplio surtido de *tuning,* pero conseguirlo no es sólo cuestión de dinero. No puedes comprar actualizaciones ni motos; la conducción más rápida hay que ganarla en el modo *Challenge* adelantándo durante 10 segundos a una máquina similar a la tuya. Esto, mucho más que los permisos de conducción, puede ser una dificultad para los novatos, pero otorga una notable importancia en la habilidad de conducción.





Aunque el contacto entre motos es incluso más acartonado que entre los coches GT, es fácil caerte si te descentras o coges un bache. Volver a arrancar es lo bastante rápido como para no frustrarte, y supone una buena dosis de riesgo.

No sería justo lamentar la falta de más nuevas pistas, porque incluso las que hemos recorrido durante una década están reescritas para las motos. Los puntos de frenado y giro han cambiado, las secuencias de las esquinas fluctúan con distintos ritmos, y baches y badenes antes suaves se vuelven de pronto traicioneros. El Nordschleife Nurburgring nunca fue tan terrorífico. La sensibilidad del control es magnífica, pero la conducción resulta estéril si no optas por el control profesional (sin control de tracción y con frenos traseros independientes de los delanteros). El manejo de la moto se limita al retoque aerodinámico (que es automático fuera del modo profesional) y una desconcertante pantalla de ajuste de la postura en carrera. Muchos echarán de menos el ajuste dinámico del peso en el manillar derecho, que hace tan agradables los títulos Moto GP de Climax. Aun sin él, La conducción de *Tourist Trophy* es sofisticada y gratificante, como cabe esperar de Polyphony.

Si quieres disfrutar de la colección de 80 y tantas motos de carretera sólo puedes hacerlo en carrera libre y en las cuatro primeras series. Un 80 por ciento del modo *World* del juego sólo admite modelos de carreras. Estas sesiones consisten en adelantar a tres motoristas, espaciados de forma regular, que a menudo salen con gran ventaja sobre ti, y son poco más que guías para el trayecto. Nunca saldrás desde una parrilla. Es un sistema absorbente, pero absolutamente carente de propósito, y supone el reconocimiento por parte de Polyphony de que no se ha interesado lo suficiente en carreras guiadas por inteligencia artificial; valora los polígonos más que la competición y antepone el coleccionista al "carrerista".

*Tourist Trophy* no es más que tú, la moto y la trazada. Más que suficiente para apasionar a los fanáticos de motos y simulaciones, pero demasiado árido para el resto. **[6]**



Gran Turismo siempre ha sido el arma principal de Sony en la carrera gráfica, y *Tourist Trophy* saca un partido impresionante a la plataforma. Los sólidos entornos, su fluidez y sus detallados modelos son ejemplares, aunque tienen su coste.





Al ganar campeonatos tus esfuerzos se verán recompensados con nuevas motos y un auténtico equipamiento de seguridad para tu motorista. Puedes almacenar cuatro *presets* personalizados, dos de carreras y dos informales.




**Títulos disponibles en PSP:**

Memorias de una Geisha
Boogeyman
Stealth
Terminator
El Exorcismo de Emily Rose
Inmersión letal
A Golpes
Evolution
Layer Cake Crimen Organizado
La Caverna Maldita
La Ley de la Calle (DIRTY)
...Y mucho más cine



## Llévate el mejor cine a donde vayas.

Cada día la misma película. De casa al bus. Del bus al curro. Del curro al metro. Del metro a clase. De clase a casa. ¿Por qué no cambiarla? Hoy una, mañana otra, pasado otra... Ahora con tu PSP ya puedes disfrutar del mejor cine donde quiera que vayas. Y tus mejores juegos. Y toda tu música. Y tus fotos favoritas. PSP. Tus emociones han salido a la calle.

PSP
PlayStation Portable





# THE OUTFIT

FORMATO: 360 PRECIO: 64,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOR: THQ ESTUDIO: RELIC

## Ventajas estratégicas



**Cada fase requiere capturar varios objetivos estratégicos, entre ellos un arsenal, un garaje y una torre de radio, que desbloquean unidades más potentes, tanques y apoyo aéreo. Los dos últimos ofrecen la mayor potencia de ataque y suelen estar al final de cada fase. Suena restrictivo, y al principio lo es, pero dada la superioridad de los tanques y el carácter solitario de conducir un asalto de vehículos, es una buena idea. Las bases que captures son puntos de control si caes bajo el fuego enemigo, devolviendote al nivel en el mismo estado en que lo dejaste, lo cual significa que tienes la victoria casi segura en tu mano. Cuánto tardes en conseguirlo depende de tu habilidad; es un sistema de guardado rápido, pero sin tener que estar salvando.**

El alma de *The Outfit* es su característica de "destrucción a la carta'", que acaba convirtiendo la guerra en algo parecido a un servicio de comida rápida para llevar. Puedes ordenar a las tropas aliadas que entren en el campo de batalla dónde y cuándo quieras, siempre que hayas ganado suficientes unidades a base de cargarte enemigos. Pero 'entrar' es un verbo demasiado suave: especialmente hablando de las municiones, que caen al suelo cual bloque de cemento lanzadas en paracaídas desde aviones de carga. La idea de *The Outfit* es mezclar la estrategia en tiempo real con acción y disparos en tercera persona. Aunque el nombre despista, ya que el jugador comienza cada fase con pocas unidades disponibles. Podrás desarrollar tu musculatura, militarmente hablando, a medida que conquistes áreas, lo que significa que tus máquinas de guerra sólo podrán actualizarse como es debido tras haber logrado progresos sustanciales.

Pese a lo destructivo del juego, resulta ligeramente lineal, la mayoría de las fases siguen un camino muy fácil de identificar que lleva directamente del principio al final del nivel, donde se va haciendo frente a unidades enemigas cada vez más agresivas. A pesar de esta premisa, el juego resulta ligeramente decepcionante porque mejora a medida que se vuelve más caótico. Los niveles asaltan al jugador con incontables hordas de soldados de infantería y escuadrones blindados, que elevan la intensidad de la acción. El interfaz funciona bien, con un menú bastante funcional de selección en forma de anillo.

Quizá resulte extraño para la concepción tan ofensiva que presenta *The Outfit,* pero se obtienen mejores resultados cuando se utiliza una estrategia defensiva: el juego da sólo unos momentos para que organices tus refuerzos autónomos en forma de cañones antitanque y nidos de ametralladoras, tras lo cual comienzan a llegar las oleadas nazis. A los vehículos enemigos les va la marcha de forma especial, ya que tienden a cometer ataques suicidas sobre tus filas.

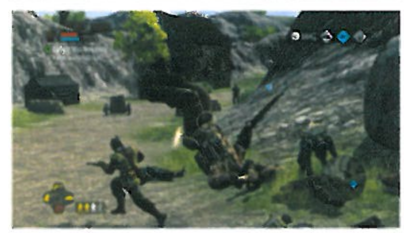
Si juegas a la ofensiva, el título es más débil: el enfoque resulta algo solitario en comparación con el resto del juego. A pesar de que hay cuatro soldados a bordo, el jugador tiene conducir al mismo tiempo que dispara, y los vehículos no operan de forma independiente. Esto lo compensa con creces el modo multijugador, que ofrece un surtido de mapas que permiten afrontar escaramuzas en equipo o un modo cooperativo *online* que aviva el campo de batalla de una forma que no se puede igualar en solitario.

*The Outfit* es una buena combinación de destrucción e instrucción, y muestra bien su potencial para un jugador. Aún así no parece que se exploten totalmente sus ideas ni su mundo ultradestruible. Igual que *Full Auto,* es un juego enfocado en una dirección que realmente vale la pena, pero que no alcanza toda la grandeza que podría. **[7]**




**Cada uno de los tres protagonistas puede dar una orden especial a sus hombres: asalto de vehículos, ataque en grupo o gas lacrimógeno. Cada uno posee dos armas distintas, para corta y larga distancia, y tiene una sola granada.**





**Para controlar los vehículos es necesario utilizar los dos *sticks*, uno para el movimiento y otro para apuntar, lo que resulta poco fiable. La sensación mejora con la práctica, pero lo cierto es que los *jeeps* y los *halftracks* nunca acaban de ofrecerte una conducción fluida.**
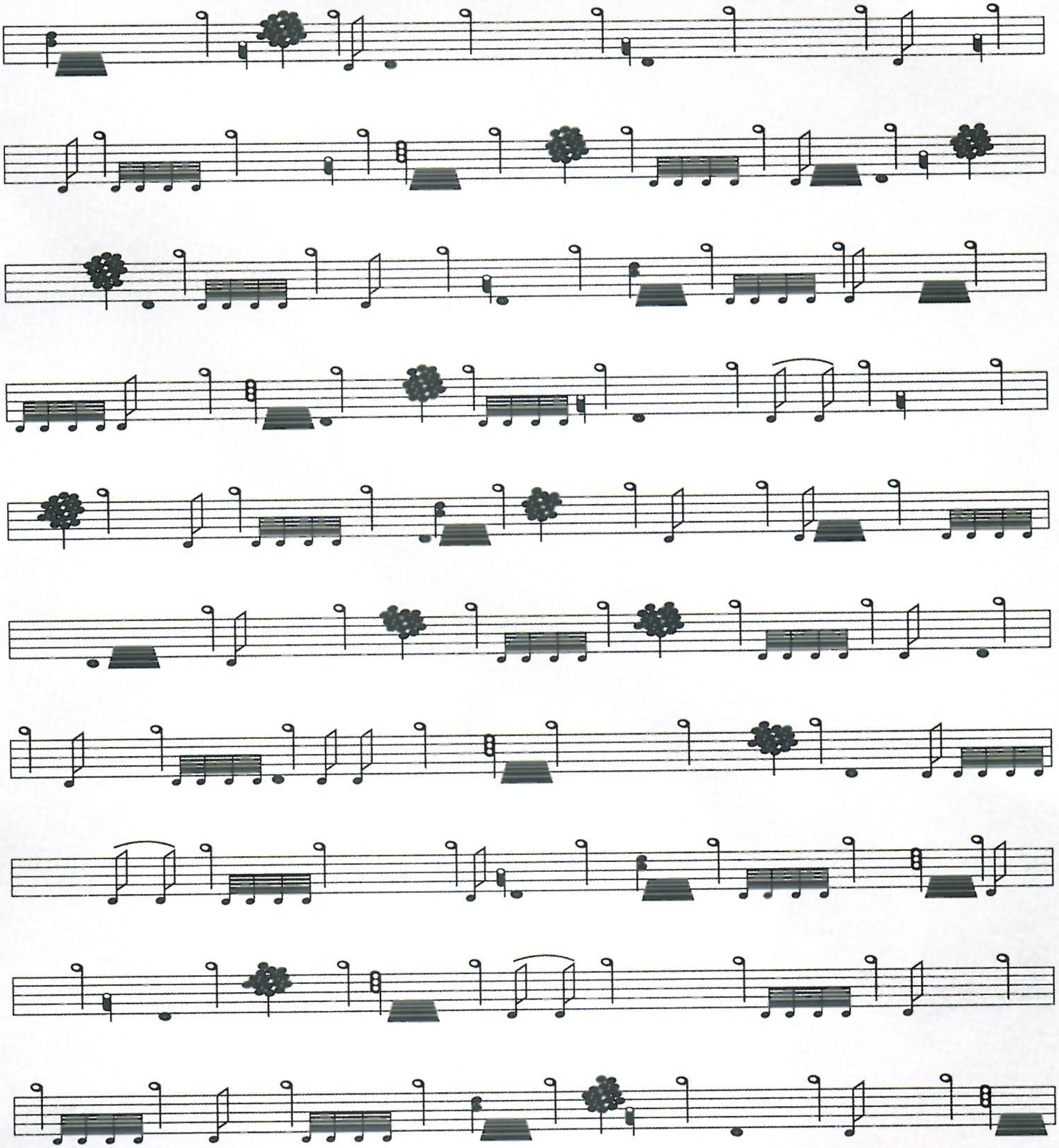
**Cada misión incluye objetivos que aparecen sobre la marcha y que son cada vez más exigentes y tienen un tiempo determinado. Casi siempre se centran en destruir cosas, o en protegerlas destruyendo para ello más cosas aún..**








***The Outfit* va bien servido en cuanto a situaciones cómicas, a menudo lo mejor de sus escenas de video. Lo malo es que las frases más graciosas suelen entrar en un bucle repetitivo y acaban siendo molestas.**



MÚSICA EN LA CALLE



PSP

PlayStation Portable





Las mazmorras son hermosas, pero no son más que telones de fondo. Cuantos más combatas, más detalles apreciarás, pero hay pocos de los elementos puzzle que hicieron de *Tales of Symphonia* algo tan gratificante.






# TALES OF LEGENDIA

FORMATO: PS2 PRECIO: 40 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
*ONLINE* DISTRIBUIDOR: NAMCO DESARROLLADOR: IN-HOUSE



Las localizaciones insertadas en el mapa están bien, pero el mundo en sí está plasmado de forma bastante chapucera. No funciona más que como un receptáculo de las batallas aleatorias. Eso sí, el teletransporte te permite moverte entre lugares que ya hayas visitado.

## Empezando de nuevo



**Una de las decisiones más frustrantes de Legendia es bloquear dos de sus elementos más interesantes hasta que logres completar el juego por primera vez. A cada personaje principal se le da su propio capítulo de búsqueda: contenido extra que alarga la vida del juego e intensifica sus historias. Estas misiones adicionales te permitirán encontrar más materiales para la tienda recién inaugurada tienda Composition, que puede construir elementos muy potentes. La recompensa les encantará a los que completen el juego más de una vez, pero quedará fuera del alcance de los que le dediquen menos horas y esfuerzo.**

Lo primero que la gente suele leer de un análisis es la puntuación, pero con *Tales of Legendia* es como si, más que una nota de uno a diez, la puntuación tuviera que presentarse como el resultado de un partido de fútbol. Puede que la serie *Tales* acapare el mercado del RPG de acción, pero estrenar una nueva entrega justo después de que *Dragon Quest VIII* reescriba las reglas del género, hace inevitable una comparación de la que Legendia no sale muy bien parado.

Los títulos de la serie *Tales* siempre han aprovechado un amplio catálogo de personajes y de tramas épicas. En esta ocasión se narra el cuento de *Legendia,* un misterioso barco del tamaño de una isla que sólo puede despertarse por el poder del descendiente de una antigua raza. El título arranca de una premisa arcana y loable, pero pronto se empantana en una predecible sucesión de rescates chapuceros, traiciones y búsquedas inverosímiles.

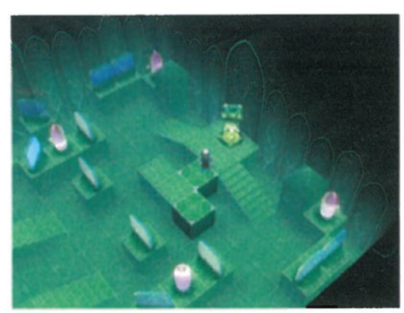
Y aunque no se puede acusar a su listado de personajes de falta de variedad, la rutina provoca que los choques, secretos culpables, rencores y rivalidades que afloran nunca adquieran vida. Con la agudeza y elocuencia de DQVIII tan frescas en la mente, uno siente que el marcador en este partido es uno a cero a favor del título de Square Enix desde el primer minuto.

Donde *Tales* debería sobresalir es en su sistema de batalla activa que da control directo sobre un personaje –ya sea especialista en cuerpo a cuerpo o en magia– e indirecto sobre el resto del grupo. Es ciertamente dinámico, pero sin precisión en el combate físico ni profundidad en elementos estratégicos. Los sistemas de combate de ambos juegos pueden ser radicalmente distintos, pero *Legendia* podría aprender mucho de la inventiva y la dinámica de las batallas de *DQ VIII.* Dos-cero.

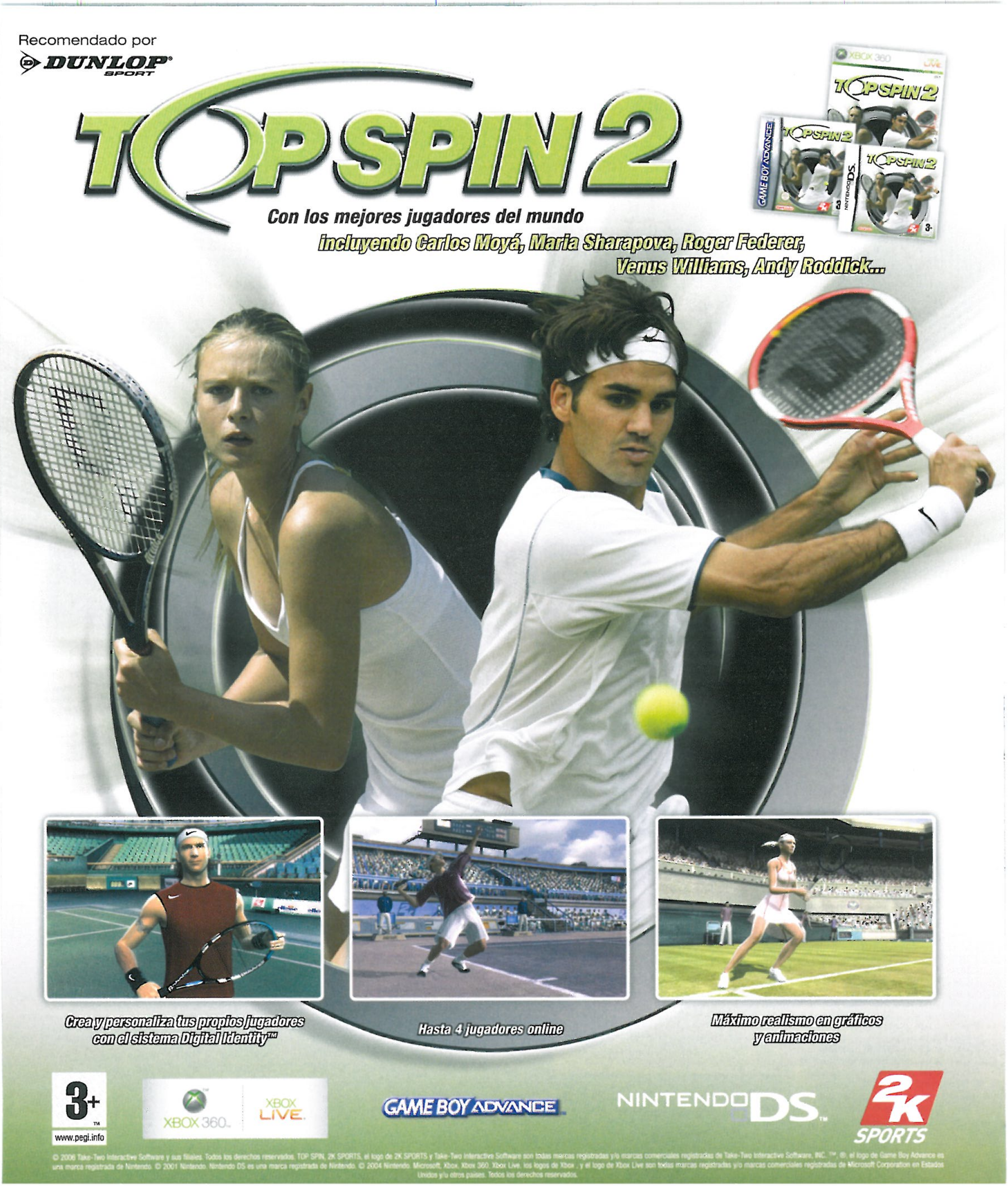
Un vistazo rápido al soso y tosco mapa y a los poco apasionantes modelados de los personajes hacen inevitable que *DQVIII* se apunte otro gol fácil. No obstante, el diseño tradicionalmente creativo de las mazmorras salva un poco a *Tales,* dando a cada capítulo una verdadera sensación de aventura encontrando desde brillos orgánicos a cristales supertecnológicos en los fondos.

Puede que haya poco para cautivar tu atención –las mazmorras son poco más que hilos conductores con batallas puntuales–, pero su esplendor le otorga por sí mismo un tanto a *Legendia,* con lo que el partido concluye con el marcador 3-1.

No es una lucha justa, desde luego, ni siquiera es un terreno neutral, ya que cada juego intenta cosas diferentes. **[5]**



La mayoría de mazmorras contienen una sola 'cabina puzzle', un juego pasado de moda de empujar bloques y reflejar rayos que ni siquiera está bien presentado.



Recomendado por
DUNLOP SPORT
TOP SPIN 2
Con los mejores jugadores del mundo
incluyendo Carlos Moyá, Maria Sharapova, Roger Federer,
Venus Williams, Andy Roddick...
Crea y personaliza tus propios jugadores
con el sistema Digital Identity™
Hasta 4 jugadores online
Máximo realismo en gráficos
y animaciones
3+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
2K SPORTS
© 2006 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. TOP SPIN, 2K SPORTS, el logo de 2K SPORTS y Take-Two Interactive Software son todas marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, INC. ™, ®, el logo de Game Boy Advance es una marca registrada de Nintendo. © 2001 Nintendo. Nintendo DS es una marca registrada de Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logos de Xbox , y el logo de Xbox Live son todas marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados.



Los Bradley son cosa seria, y compartirás el alivio de tu equipo en pantalla cuando surga su imponente cañón de 25 mm. Es casi invencible en los niveles iniciales... pero vulnerable al ataque con cohetes más adelante.









La protección del humo es crucial, sobre todo en las últimas fases, cuando doblar una esquina sin protección deje tu cabeza al alcance de francotiradores. Las granadas, a diferencia de las balas, no pueden reponerse en Casevacs.





Puedes llegar a los heridos con el resto de la patrulla, pero será a costa de ralentizar el desplazamiento. También puedes optar por dejar atrás a los compañeros heridos, pero ignorar sus gritos de dolor no es fácil, sobre todo por el eco del mercado de la segunda fase.



# FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

FORMATO: PC, PS2 PRECIO: 44,95 € LANZAMIENTO: 20 DE ABRIL
DISTRIBUIDOR: THQ ESTUDIO: PANDEMIC STUDIOS

## Guerra de palabras




**Los intentos de *Ten Hammers* de emocionarnos son increíblemente flojos. El sargento Daniel Daniels parece, en las escenas de video, gimotear por la muerte de colegas y a continuación ayuda a liberar a los habitantes de la zona enseñándoles a jugar al béisbol... Mientras, tu escuadrón entero reacciona a la muerte de insurgentes chocando las manos y soltando: "¡qué movida!". El horrible guión alcanza su peor momento cuando los británicos aparecen en escena gritando "¡maldita sea, Dios!" y usando la críptica expresión "conductores salchicha".**

Por fin: un juego que logra evocar la angustia psicológica del combate bélico. Aunque la obsesiva repetición del médico del escuadrón *Ten Hammers* de la frase: "es la lesión en la columna que tanto odio" aunque la víctima esté ahogada en casquillos y el diagnóstico sea totalmente erróneo acabará poniéndote de los nervios.

La extraña locura médica es sólo un ejemplo de cómo algunas impurezas de Ten Hammers pinchan constantemente la burbuja de la autenticidad. Pero *Full Spectrum Warrior* tiene una mecánica solvente: pasar de una posición cubierta a otra y moverse bajo el fuego cruzado es tan apasionante aquí como en el original.



Con cuatro unidades disponibles, cada una subdivisible en dos equipos utilizando los botones Blanco y Negro, la lista de opciones tácticas ha crecido respecto del juego original. Los equipos pueden darse órdenes el uno al otro, facilitando el movimiento de grupo.

Pandemic parece haberse rendido ante quienes no apostaron por *FSW* a la primera, y ahora las habilidades se han ampliado a controlar tanques, atacar edificios, asesinar rivales, explorar o dividir a tu equipo. Esto permite a *Ten Hammers* responder a las críticas acerca de la monotonía de su predecesor con toda una cortina de fuego de camiones blindados, SMGs y emboscadas de francotiradores. Sin embargo, predomina el sigilo, el juego cauto, y las misiones son hipnóticamente tensas incluso –más bien sobre todo– cuando no hay enemigo a la vista.

Pero las calles de Zekistán no perdonan, y aprender cómo piensa tu enemigo –en este caso la propia Pandemic- es decisivo. Entonces te das cuenta de que escoger el lado correcto de un coche aparcado o de un puesto de frutas para ponerse a cubierto te salva el trasero de una avalancha de plomo. Pero la guerra no siempre es justa. Morirás cuando dobles una esquina y caigas en una emboscada con un SMG. Reiniciar el nivel conociendo los planes del enemigo estropea la sensación de sobrevivir sólo por tus medios (y tus armas). Otros puntos, como las puertas que vomitan insurgentes de forma ordenada, rompen esa ilusión aún más.

Pronto aparecen el resto de fallos de *Ten Hammers*. Pedir apoyo aéreo responde casi a la misma combinación de botones que la acción de utilizar al líder de tu equipo como francotirador. Debido a esto, y por error, con frecuencia desatarás un apocalíptico diluvio de bombas sobre un pobre insurgente resguardado tras un tonel. Y la tendencia de la cámara a apuntar donde quiere cuando cambias entre los equipos Alpha y Bravo, resulta algo paralizante y desorientador.

Aunque en España no va a salir el juego para esta plataforma, debes saber que con Xbox Live *Ten Hammers* gana bastante, y ofrece las partidas multijugador con más capacidad de fuego nunca vistas. Esto, sumado a la habilidad del juego para que pienses en él mucho después de que dejes Zekistán atrás, significa que sus pegas son perdonables. Es casi igual que esa la lesión en la columna que tanto odias. **[7]**


LA MEJOR ARMA PARA TUS JUEGOS
G-WEIGHT
Sistema de peso modular intercambiable
TRUE GRIP
Sistema de control de 5 puntos
RAPID RES
Sistema de resolución de un clic con indicación de color
SPEED WIRE
Motor óptico CPI de 1.600
HD-OPTIX
Conexión de máxima velocidad con el PC
FATAL1TY 1010
MOUSE
CREATIVE
¿HAS JUGADO ALGUNA VEZ A QUAKE?
¿LOS VIDEOJUEGOS SON TU PASIÓN?
¿QUIERES GANAR 2.000€ EN METÁLICO?
APÚNTATE AL
CAMPEONATO NACIONAL
QUAKE 4
X-Fi
consigue montones de premios cada mes y enfréntate a los mejores jugadores de la escena nacional...
Píllate una Sound Blaster X-Fi para no estar en desventaja porque tus juegos correrán hasta un 40% más rápido y con increíble sonido multicanal en auriculares estéreo
Más info en: www.onoarena.com
Patrocina: CREATIVE
Organiza: ONO ARENA
Un juego de: id
Distribuido por: ACTIVISION






# DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

FORMATO: PS2 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA EN JAPÓN. EN EUROPA, POR CONFIRMAR DISTRIBUIDOR: SQUARE-ENIX ESTUDIO: IN-HOUSE

## Última oportunidad



**Dirge of Cerberus, tercera entrega de la familia multiplataforma de Final Fantasy VII, es la única para consola. La historia continúa directamente a partir de la película *Advent Children* recién lanzada en UMD/DVD, así que los aficionados a su narrativa contrariados por la dirección tomada desde la marcha del padre de *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, encontrarán en él poco consuelo. El director Takayoshi Nakazato afirma haberse inspirado en *Half-Life: The RPG* para este juego, un objetivo curiosamente fallido para un mundo hasta ahora no necesitado de tal inspiración. Ya que Square Enix ha anunciado que *Dirge of Cerberus* cierra la saga *FFVII*, es improbable que Nakazato disfrute de otra oportunidad.**

Pese a ambientarse en uno de los universos más queridos de la galaxia del videojuego, *Dirge of Cerberus* es un título que nadie había pedido. No es que no sea bienvenida otra secuela de *Final Fantasy VII*, el RPG japonés que abrió las puertas del género en occidente. Pero nadie imaginaba que se centraría no sólo en uno de sus personajes marginales, sino en un género totalmente distinto al FFVII original.

Tras los primeros minutos, la sorpresa y el silencio se ciernen sobre él, consecuencia de la decisión de pasar de un juego de rol a otro de acción aventurera al más puro estilo *Devil May Cry*. Por otro lado, *Dirge Of Cerberus* recrea fielmente cada pared de la Midgar original que vimos en las secuencias de video de PlayStation, a una versión poligonal fantásticamente iluminada. El ágil protagonista, Vincent Valentine, ascendido de personaje secundario opcional a atracción principal, tras unos retoques estéticos parece una razonable alternativa como chico de póster al encanto del mítico Cloud Strife.

Pero en cuanto el juego deja las meticulosamente dirigidas secuencias de vídeo y se adentra en la acción, surgen los problemas. El sistema de combate, una mezcla de *shooter* en primera y tercera persona, apunta en la misma dirección que el elegante *Resident Evil 4*. Pero no es más que una imitación superficial que fracasa a la hora de entender la lógica que hay tras su lenguaje visual. La dinámica es poco sofisticada y apenas fluida: requiere repetidas pausas para poder apuntar y acertar incluso en los disparos más básicos contra los enemigos más sencillos. Esto provoca una experiencia de juego rígida y sosa que tiene sabor a rancio.

Vincent está dotado de un titubeante movimiento de salto que no es sólo superfluo dado el indestructible mobiliario urbano con el que se encuentra, sino que contradice las acrobacias y escaladas de rascacielos prometidas en las escenas cinemáticas. De forma similar, mientras que *Devil May Cry* armoniza los disparos y los ataques cuerpo a cuerpo, en *Dirge of Cerberus* es útil sólo para ahorrar munición machacando cajas en vez de disparar. Incluso el obligado contador de combos carece de utilidad aquí. Otro hecho lamentable para un juego de disparos es que el sonido de las armas sufre retardo, además, su manejo resulta algo tosco.

Pero, pese a tantas pegas, el título se redime un poco con los elementos de rol insertados, las opciones de personalización de las armas y las escenas cinemáticas tan detalladas y fluidas terminan haciéndolo agradable, aunque algo soso. En el fondo, se trata de un desarrollo basado en simple potencia bruta, una silueta bien coloreada, transplantada y modificada sin fortuna por un desarrollador alejado de su verdadero terreno. Si haces caso omiso de la saga a la que pertenece y a su lujoso acabado descubrirás que es una decepción de videojuego. Y peor aún, la demostración suprema de que quienes crearon el adorado universo de *Final Fantasy VII* han olvidado qué lo hizo tan apasionante en sus orígenes. **[4]**




**La acción se basa en situaciones en las que falta imaginación y en jefes finales que carecen de la sugerente caracterización de *Final Fantasy VII* en diseño físico y patrones de ataque.**





**Como cabía esperar, muchos personajes de *FFVII* hacen cameos. La acción se diversifica para permitir cierto control sobre ellos.**

**Pulsar los gatillos permite a Vincent ejecutar su Limit Break, donde se transforma en Bestia Galiana, una versión más poderosa de sí mismo. Las armas desaparecen, sólo lucha cuerpo a cuerpo y lanza una bola de fuego difícil de controlar.**







ROMA
CARTAGO
EGIPTO
HISPANIA
BRITANIA
GALIA
GERMANIA
PC CD-ROM
FX INTERACTIVE
IMPERIVM
EDICIÓN COLECCIONISTA
12+
LA SAGA DE ESTRATEGIA DE MAYOR ÉXITO,
EN EDICIÓN ESPECIAL PARA COLECCIONISTAS.
"Imperivm combina elementos de estrategia, rol y aventura en una increíble experiencia".- GameSpy.com
Las 3 entregas de Imperivm reunidas en una colección imprescindible
LIGA IMPERIVM
POWERED BY gamespy
Juega batallas por Internet con oponentes de toda España
Una edición de lujo que incluye guías, mapas y manuales de juego
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Descubre todos los detalles de Imperivm en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX INTERACTIVE
© GameSpy Industries, Inc. GameSpy y el logo "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados.







Los personajes no jugables que habitan en pueblos y ciudades y el caldero del rey Trode para la fusión de objetos son dos de los puntos llamativos del título, el VIII de la serie, pero el primero que llega a Europa.



# DRAGON QUEST VIII

FORMATO: PS2 PRECIO: 59,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOR: SQUARE ENIX / PROEIN DESARROLLADOR: LEVEL 5



El protagonista no tiene nombre ni edad definida, y está rodeado por un atípico grupo de compañeros. Al igual que sus siete antecesores en la serie, y como todo buen Dragon Quest, este también tiene un nivel de dificultad alto. Muchos monstruos y poco dinero.

## Hablando español




**La versión española de *Dragon Quest VIII* –además del ligero cambio de nombre respecto al título original- incluye todos los textos de pantalla traducidos, junto con un nuevo doblaje revisado, eso sí, en inglés. No es lo mismo que la versión original, pero los subtítulos permitirán disfrutar de buenos diálogos a los que no dominen el inglés. Como ya adelantó el creador de la saga, Yuji Horii, en su visita a Londres hace un par de meses, la conversión a sistema PAL ha sido muy cuidada, aunque no se incluye un selector a 60 herzios que permita ver las imágenes en pantalla a una velocidad de refresco superior.**

Resulta paradójico que la serie de juegos de rol que estuvo a punto de condenar a Square a la desaparición sea, veinte años después, uno de los lanzamientos más fuertes de la compañía. *Dragon Quest,* la némesis de *Final Fantasy,* aparece en Europa con el octavo capítulo, en lo que supone su debut oficial en este territorio. Se acabó tener que recurrir a la importación para poder disfrutar de esta magnífica serie de culto entre los nipones y los paladares más selectos.

Si existe un rasgo característico de *DQ,* ése es, sin duda, su estilo gráfico. Desde la primera entrega el maestro Akira Toriyama –creador de *Dragon Ball* o *Dr. Slump*– ha contribuido con sus carismáticos diseños a que el refinado nivel estético adquiriese personalidad propia. Con *El Periplo del Rey Maldito* la técnica del *cell shading* ha permitido resaltar lo visual más si cabe, llenándolo de colorido y armonía y acercándolo a la categoría de dibujos animados. *Anime* interactivo.

Siguiendo con la tradición de la serie, el protagonista carece de nombre y de una personalidad demasiado definida para permitir al jugador identificarse en él. Yangus, un villano reformado –y futuro protagonista del próximo *Dragon Quest*–, el templario Angelo y la hechicera Jessica serán sus compañeros en esta aventura.

Más de 100 horas de juego tardarás en devolver al trono al usurpado rey Trode y a su hija, defenestrados y malditos por el mago oscuro Dhoulmagus. Convertidos en un repulsivo ser verde y en una yegua, tendrán en este atípico grupo de héroes –que viven las más hilarantes discusiones– su última esperanza para romper el maleficio.

La sencillez es otra de las virtudes de este RPG. El manejo es tremendamente intuitivo, sin complicaciones y sorprendentemente capaz de mostrar con unos menús claros y sencillos las distintas opciones. Todo un ejemplo de modestia. La batalla se basa en turnos manteniéndose fiel a la vieja escuela, al igual que los variopintos enemigos –más de 200 distintos–, que se presentan de forma aleatoria mientras el jugador recorre los vastos parajes de este colorista mundo.

Por supuesto tampoco falta en los combates el uso de magias, aprendidas progresivamente, y de ataques especiales, únicos para cada personaje.

Sencillez, frescura, personalidad, expresividad y profundidad. *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito* es un RPG enorme. Sin duda uno de los tres mejores de su categoría que han aparecido para PS2 y un bocado exquisito antes del estreno en Occidente de *Final Fantasy XII.* **[8]**




El jugador aprende los hechizos progresivamente, y cada personaje tiene ataques especiales que puede emplear contra los 200 enemigos distintos del juego.

**Exclusivo para iPod.**

# Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

## Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



### Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

### Distribuidor Bose Autorizado

*Productos preparados para su demostración*
*Producto disponible en existencias*
*Servicio de asesoramiento*
*Servicio de instalación*
*Servicio Postventa*

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

BOSE®
Better sound through research®

*¡Escúchelo! ¡Créalo!*
*Solicite una demostración*

www.bose.maygap.com
Tel.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com



Aunque la imagen de un Londres futurista en *Enchant Arm* resulta tan grisácea como elegante, la catedral (y los secretos que guarda en su interior) ofrece algunos de los mejores escenarios de todo el juego.





# EM ENCHANT ARM

FORMATO: 360 PRICE: 50$ (41€) LANZAMIENTO: YA A LA VENTA EN EE.UU.
DISTRIBUIDOR: FROM SOFTWARE DESARROLLADOR: IN-HOUSE



No es fácil ganarse una nueva habilidad, arma o golem. Sólo se logra mediante algo tan complejo como la combinación de ítems o completando alguna de las búsquedas propuestas: ganando suficiente dinero, experiencia o trofeos de batalla.

Los momentos más tristes de *Enchant Arm* se viven en un curioso lugar dentro de su propio mundo: una futurista ciudad de Londres. Se trata de un entorno tenebroso, de matices grisáceos y texturas oscuras con un destino deprimente e indiferente al que se llega tras unas pocas horas de juego. Es juego de rol que arranca de forma prometedora, con escenas grandiosas, pero más tarde se ve afectado por unos decepcionantes colores planos y una lamentable falta de detalle.

Esta escasa calidad del entorno y los fondos se convierten en un verdadero problema, porque *Enchant Arm* es un RPG construido a partir de una mezcla de aventura, exploración y movimientos lineales, por lo que sus escenarios tendrían que lograr enganchar al jugador.



Aunque el movimiento de los personajes es bastante fluido y se ofrece total control de la cámara. El héroe de *Enchant Arm*, Atsuma, parece que flota sobre el suelo al subir escaleras o cruzar cualquier superficie irregular.

Rara vez se desvía del formato de combates aleatorios en ciudades y mazmorras, pero conserva algo de artístico en sus trajes y su intrincada arquitectura. Trabaja a fondo también la iluminación, a veces con resultados geniales, pero a menudo resulta un torrente de luces chillonas que transforman escenas de sobria brillantez en feas sucesiones de destellos.

El combate por turnos no es genial, ni sutil, pero los enfrentamientos tienen lugar en cuadrículas que permiten cierta estrategia en las zonas que deben cubrir los personajes y la formación de equipos. Hay una agradable transición en los combates, con batallas con jefes finales tensas, pero no frustrantes.

*Enchant Arm* ofrece un enfoque muy sencillo para los habituales de los juegos de rol con combates aleatorios: la salud puede reponerse, los efectos sobre el estatus de los personajes se eliminan y los que quedaron inconscientes se reaniman tras cada pelea, además, la partida puede grabarse en prácticamente cualquier momento (excepto en las batallas). No hay que despreocuparse del todo, porque los personajes tienen puntos de vitalidad que se reducen en cada pelea, y hay que encontrar puntos de recarga. Esto no resulta difícil, si se tiene en cuenta que la progresión del juego es más bien plana. Sus escasos retos y los pequeños desafíos también resultan simples.

*Enchant Arm* no cautiva ni emociona, pero puede llamar la atención. Si bien tiene valor y solidez, ni le hace sombra a un título como *Dragon Quest VIII,* que presenta debilidades en su acabado frente al inmaculado estilo artístico de *Enchant Arm,* pero que como RPG ofrece más variedad de acción pese a tener una estructura más floja. Es una opción única para los usuarios de 360, pero sus puntos fuertes no pueden competir con los sobresalientes juegos de rol más actuales para PS2. **[6]**

## Golems



**La mayor atracción que ofrece *Enchant Arm* es su colección de golems, criaturas que pueden ganarse o comprarse, para incorporarlas a tu equipo. Vencen prácticamente a cualquier enemigo, incluyendo al jefe final. Otros golems están ocultos, y deberás descubrirlos. Con cuatro puestos en el equipo y cuatro personajes principales que deben ser nivelados, resulta difícil sostener a un puñado de golems y mantenerlos operativos y en buena forma para los combates. Sin embargo, el juego proporciona continuamente una nutrida dosis de nuevos golems, dentro de un surtido que ofrece auténtica sensación de variedad tanto en su apariencia como en las habilidades que tienen.**






Aparte de los golems, la única distracción que desvía al jugador del camino fijado es el casino de Londres, que ofrece tragaperras, bingo, ruleta y un muy rentable torneo de batalla. Hay una excelente razón para pasar un rato allí: un surtido de golems, artículos y armas exclusivas que sólo puedes comprar con fichas del casino.



Bit-Way recomienda Windows® XP
DIVIÉRTETE A TOPE
Bit-Way Extreme basado en el procesador Intel® Pentium® D cuenta con el nuevo proceso de doble núcleo, que te da más recursos informáticos para disfrutar del más novedoso entretenimiento multimedia.
intel
Pentium® D inside™
999 €
PVP (IVA INCLUIDO)
bit▸▸way
INCLUYE
Microsoft Encarta 2006 Biblioteca
PC CD-ROM AGE OF EMPIRES III
BIT-WAY EXTREME
· Intel® Pentium® D 830 (3,0 Ghz Dual Core 2 Mb caché)
· Microsoft® Windows® XP Home Edition
· 1 Gb 533 Mhz DDR2
· Disco 200 Gb Serial ATA
· Grabadora DWDRW y disquetera
· Tarjeta PCI Express R-X300 256 Mb
· Tarjeta de red integrada
· Teclado y ratón inalámbricos
· 2 años garantía
Para más información:
902 172 217
bit▸▸way
www.diode.es
de Intel® Corporation o de sus filiales en los Estados Unidos y otros países.



# BLEACH DS: SOUTEN NI KAKERU UNMEI

FORMATO: DS LANZAMIENTO: YA LA VENTA ONLINE
DISTRIBUIDOR: SEGA ESTUDIO: TREASURE

El último tesoro procedente de Treasure es un beat'em up, el no va más. Aquellos que vivieron los viejos tiempos de la antigua importación pensará de inmediato en el *Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen,* un juego anime de lucha para Mega Drive. Mantén este recuerdo en la mente, porque *Bleach DS* es su secuela en todo excepto en la licencia.

El sistema de dos plataformas del juego ha vuelto; ahí están los malabares aéreos y sus demoledores combos. Incluso la manera en la que la música te taladra los tímpanos es reminiscencia de la agresiva música de los 90. No es ninguna sorpresa que *Bleach DS* resulte tan apropiadamente anticuado: un sólido juego de lucha 2D de buena respuesta y rápido como el rayo que, como tantos otros títulos de Treasure, esclaviza tus ojos y tus dedos.

Bleach DS es el juego de lucha más atractivo para DS con cierta diferencia. Pero también es el más logrado, con su elegantes pantallas para combates en modalidad de cuatro jugadores, y un medidor de *spirits* que tiene el poder de realizar ataques especiales y malabarismos entre los aviones, y que garantiza enfrentamientos equilibrados y complejos. Se aconseja a los fans de *Dragonball Z,* y a los de *Supersonic Warriors,* que den el salto rápido.

La profundidad realista es fruto de las 60 Spirit Cards activables con el pulgar, que permiten dar juego a las partidas a través de un amplio surtido de efectos. Aún más impresionante, el alcance de la magia consigue generar la sensación de que vale la pena dejar a un lado la pantalla táctil. Curiosamente, es en los controles tradicionales donde está la madre del cordero. Los diminutos botones frontales de la DS y los disparadores, que suelen provocar calambres, no son la opción más adecuada para sacar partido de la vertiginosa velocidad de *Bleach.*

Eso no tiene por qué ser necesariamente un problema teniendo 23 misiones individuales y un limitado modo Arcade. Pero está garantizado el dolor de dedos con el inusual modo multijugador doble de Bleach DS, en el que participan cuatro jugadores con un solo guión y partidas totalmente online. Es cierto que cualquier juego en el que los combos son tan fáciles de ejecutar y en el que el salto es una táctica tan práctica molestará a los más jugones, pero, en lo referente a las opciones multijugador, *Bleach DS* supera al 99 por ciento de los juegos de combate de DS... incluido el excelente *Jump Superstars.* **[7]**



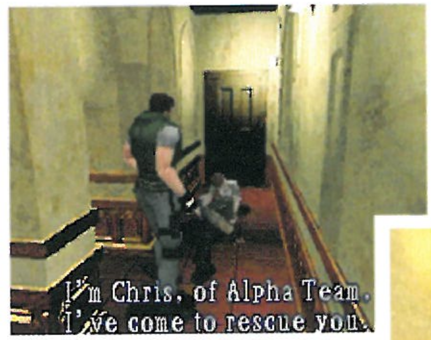

**Igual que en otros juegos de combate multijugador como *Super Smash Bros Melee* de GameCube, es bastante difícil averiguar qué está sucediendo o cuándo van a desatar su furia los cuatro jugadores; al menos es una pelea emocionante y divertida.**



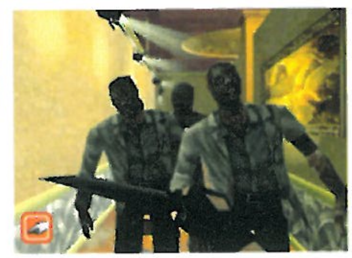



# RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

FORMATO: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUIDOR: CAPCOM ESTUDIO: IN-HOUSE





**Una de las aportaciones para DS en modo Rebirth son unas emboscadas en primera persona que requieren puñaladas y machetazos en la pantalla táctil. Ayudan a mantener la tensión, pero son muy simples para meter verdadero miedo.**

Es difícil saber cómo sentirse ante refritos como este; después de todo, los juegos tienen tanto derecho como cualquier otro medio a preservar y promocionar sus glorias pasadas, y Capcom ciertamente está en el suyo de celebrar el décimo aniversario del título que sentó las bases del género. Una versión de un favorito retro es una cosa, pero una versión de precio completo para un sistema al que no se adecúa del todo es otra. Sobre todo porque el juego acaba de ser vuelto a montar con elegancia por el fabricante.

*Deadly Silence* no reescribe la sangrienta huida del equipo Stars desde una mansión infestada de zombis como hizo el *Resident Evil* para GameCube. Es verdad que acelera la torpeza del original con algunos movimientos adicionales que son bienvenidos (incluyendo la media vuelta instantánea y algunos ataques con cuchillos muy prácticos); y en el modo Rebirth añade unos cuantos enemigos extra y unos interludios para DS que empleen la pantalla táctil o el micrófono. Hay también algunos modos multijugador atractivos, aunque técnicamente poco evolucionados. En lo demás resulta idéntico a la versión para PlayStation, aparte de la película introductoria y la curiosa voz en *off.* Dejando al margen el elegante diseño, la verdad es que no ha salido incólume del paso del tiempo, y hoy resulta más una rareza que en la pequeña pantalla no asusta.

Aunque quizá no han sido los años los que han mojado su pólvora, sino la secuela lanzada entre tanto: *Resident Evil 4.* En la estela de un gran divertimento está la cámara fija, la manera de inventariar y salvar puntos, el incesante suministro de artículos, la complicada curva de aprendizaje y el combate impreciso, que hacen que el juego se perciba como áspero y falto de recompensas. Sin embargo, a pesar todo, en una hora o dos te sentirás cautivado, estimulado por la hipnótica atmósfera y la experta dinámica de este tortuoso juego. Quizá hay otras manera de revivir *Resident Evil* mejores que *Deadly Silence,* pero ninguna versión podría degradar su categoría de clásico inquietante. **[6]**




**La mejor aportación de *Deadly Silence* es también la más simple: el mapa permanente en la pantalla superior. Aunque acusado de ser una mala personalización para DS, es una auténtica bendición para moverse por los pasillos.**



# SONIC RIDERS

FORMATO: GC (VERSIÓN PROBADA), PS2, XBOX PRECIO: 59,99 € (PS2), 39,99 € (GC, XBOX) LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUIDOR: SEGA/ATARI DESARROLLADOR: SONIC TEAM




Las fases están repletas de atajos al estilo *Sonic Heroes,* basadas en la habilidad del personaje: potencia, velocidad o vuelo. Son fáciles de encontrar, pero incómodas de alcanzar.

Si resucitase la vieja rivalidad entre Sonic y Mario podríamos ver una nueva versión de la fábula de la liebre y la tortuga. Si comparamos a *Sonic Riders* con *Mario Kart DS* vence el segundo por fluidez y consistencia. El primero, aunque es rápido y vertiginoso al principio, enseguida se queda sin gasolina.

Hay que decir en su favor que *Sonic Riders* ofrece algunas ideas atractivas, aunque su ejecución resulta a veces muy imprecisa y enrevesada. Este arcade de carreras cuenta con los personajes habituales del universo Sonic, a los que se unen algunas caras nuevas. Los pilotos controlan una especie de aerodeslizadores y consigues la potencia a través de combos –hasta aquí todo es normalito– pero la idea de los chorros de aire de las máquinas es exagerada. Los rivales dejan grandes estelas a su paso, hay túneles temporales que permiten usar el turbo, y puede que te gusten incluso más que la carrera en sí. También puedes intentar dominar la elegante salida rápida.

Los escenarios poseen la misma paleta de colores brillantes –algunos son incluso chillones– en los pocos circuitos que se incluyen (aunque también existen unas cuantas pistas para el modo batalla) que resultan frustrantes al principio, por su dificultad. Pero enseguida entenderás que para ganar cada carrera simplemente debes memorizar el trazado, los obstáculos y los atajos. No es lo bastante preciso como para que guste, aunque su manejo es tan suave como los juegos de plataformas en 3D de Sonic.

Rápido pero no elegante; detallado sin resultar profundo, *Sonic Riders* resulta en conjunto inferior a la suma de sus partes, a pesar de algunos aspectos agradables. Olvídate de Sonic contra Mario: esto empieza a parecer más bien Sonic contra sí mismo: juegos con despliegues relativamente atractivos para quienes siguen el rostro familiar de una mascota, y ventas muy buenas pese a ofrecer tan poco. **[4]**






Cada fase tiene al principio su propia escena de video. El personaje del jugador no se controla de forma demasiado diferente al de la conducción "on the rails" de *Sonic Adventure.*



# SPLINTER CELL ESSENTIALS

FORMATO: PSP PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUIDOR: UBISOFT DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL

El interés por Splinter Cell Essentials se debe a que todos esperábamos que fuera una buena adaptación de la serie a PSP. Pero este año se han lanzado excelentes versiones portátiles de *GTA, Burnout, Pro Evolution Soccer* y *Prince of Persia,* con lo que el listón de calidad ha subido bastante. Durante un rato, la excelente combinación de misiones clásicas y nuevas juega con la duda, sobre todo en la primera fase. Como en el ya mencionado *Prince of Persia,* Ubisoft Montreal ha sabido cómo adaptar correctamente un sistema de control basado en los dos analógicos del mando a las limitaciones de botones de PSP, pero, pese a todas sus pretensiones de ser más que una simple adaptación, *Essentials* sufre las limitaciones de la portabilidad.

Se trata de un reflejo, glamuroso en ocasiones, del lamentable estado de la situación: la consola portátil de Sony es reconocida por su amplio mercado más que por el potencial de su diseño. El juego se adapta al formato, pero en el fondo queda la sensación de que representa una ocasión más interesante para el distribuidor que para el usuario. Aunque es obvio que Ubisoft es consciente de que pasar de PS2 a PSP necesita más que una simple conversión de un solo *click,* no lo ha logrado en numerosas ocasiones. Los problemas de *clipping* de la cámara son frecuentes en muchos niveles del juego, incluso presentando *popping* en las texturas faciales de Sam Fisher cuando pasa cerca de paredes y suelos. El brillo de la imagen, oscura de por sí, es una preocupación previsible, pero al menos se ve aliviada -casi curada- gracias al auxilio de las conocidas gafas de visión nocturna de Fisher.




*Essentials* conserva muchos fragmentos de audio del *Splinter Cell* original, pero aquí la cuestión es la falta de deicadeza. Con dos gráficos, a izquierda y derecha, intenta representar visualmente la posición del sonido, que por problemas de ruido de fondo, el estéreo no puede proporcionar.

Pese al favorable contacto inicial, la sensación predominante en el juego es la de que es un compromiso. Los desarrolladores han suavizado la fuerte estética y retocado el preciso audio que tuvieron las versiones para consolas de sobremesa. El diseño se hunde por la configuración de la consola. El diseño de las fases, conectadas como una historia de *flashbacks,* es víctima de las circunstancias, y no reúne tanto los puntos fuertes de la serie como los que mejor funcionan en una portátil. Ubisoft ha invertido bastante talento en el título, pero parece que debe invertir además más atención. **[6]**




*Essentials* tiene momentos estelares típicos de *Splinter Cell,* como los interrogatorios encubiertos y el disparo de dardos agazapado en la oscuridad, pero no tiene la sofisticación técnica del resto de la serie.



# OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

FORMATO: PC, PS2, PSP (VERSIÓN PROBADA), XBOX
PRECIO: 49,99 € (PSP, XBOX, PS2), 19,99 € (PC)
LANZAMIENTO: ABRIL 06 DISTRIBUIDOR: SEGA
ESTUDIO: SUMO DIGITAL










**Todo lo que separa al juego Coast 2 Coast de la perfección portátil es simplemente 111 MHz de velocidad de reloj de su procesador y la inadecuada explicación que prohíbe su uso.**
**Choca la argumentación de Sony para limitar de ese modo el potencial de su hardware portátil.**

La riqueza de *OutRun* es justo lo que PSP necesita: una resplandeciente paleta de colores que salpique toda la pantalla, un entorno de juego ecléctico con un diseño original dividido en pedazos diminutos, una interfaz purista de botones dobles y *stick* y una herencia carismática que vaya más allá de los caprichos de la reproducción. El paquete *Coast 2 Coast* es una explosión de este tipo, pero pese a la probada trayectoria de Sumo tanto con Sony como con Sega, el rendimiento de las consola y las coin-op frente a la PSP es, cuanto menos impredecible.

En última instancia, OutRun 2 es un éxito tanto para el distribuidor como para el estudio, así como para los expectantes aficionados a la serie. Para empezar, aunque se beneficia de una simple miniaturización, resulta más atractivo que la versión para PS2. De hecho, es todo un regalo para la pantalla, a menudo olvidada, y un idílico soplo de aire fresco para la escudería Sega. En todos los sentidos, excepto en uno, la conversión es perfecta; el control analógico funciona bien, el sistema de *OutRun* de millas se adapta de manera extraordinaria al juego móvil, la función de sincronización de perfiles con PS2 es útil para quien la precise, no hay agujeros destacados en el contenido del juego, el audio está bien cuidado y es abundante, y el soporte multijugador inalámbrico es lo prometido.

Pero todo esto tiene un precio, y lo paga el framerate. *Coast 2 Coast* se atasca al sobrepasar un determinado número de elementos en pantalla de un modo que ni siquiera alcanzó nunca la versión para Xbox de su predecesor *Chihiro*. Sólo un incondicional furibundo podría negar que tales baches del rendimiento son dañinos y frustrantes, aunque hay que aceptarlos, ya que son sólo momentáneos. Hay algo en el gracioso flujo de movimientos y ajustes del juego que compensa la crítica que algunos dirían que merece. Sumo ha tenido que afrontar la poco envidiable tarea de fragmentar *OutRun* para que encaje en un juego de bolsillo, y la decisión de encuadrar las piernas en vez de los rostros demuestra más sabiduría de la que puedes pensar en principio. Aunque el sacrificio es mayor de lo que seguramente te temías, el resultado sigue siendo un éxito. **[8]**



# AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

FORMATO: DS LANZAMIENTO: YA A LA VENTA ONLINE
DISTRIBUIDOR: MAJESCO ESTUDIO: BACKBONE VANCOUVER

Entre los géneros más esperados pero todavía poco representados en la DS, lo que es una vergüenza, directamente bajo la gama de aventuras de LucasArts, se encuentra la estrategia en tiempo real. Con sus interfaces de un solo *clic* y sus requisitos de potencia limitados por la edad del PC, ambos parecen encajar de forma natural. Desde luego *The Age Of Kings,* inspirada en el original del mismo nombre, no ha llegado en tiempo real, pero se acerca mejor que cualquier otro título de la portátil al sabor de la estrategia tipo PC tan esperada por los aficionados

Backbone Vancouver ha realizado un trabajo magistral al abordar la complejidad original de Ensemble y simplificarla para el juego portátil. Centrándose en los 'héroes' de cinco civilizaciones, con cinco o seis campañas históricas distintas para cada una, la revisión resulta tan intuitiva y compulsiva como cabría esperar de un paisaje posterior Advance Wars. La gestión de recursos, un elemento clave para cualquier campaña de estrategia, es tan simple como conducir un campesino a una parcela de recursos sin explotar y construir allí un molino o una mina, lo que proporciona gratuitamente una entrega de comida y oro por turno. Los árboles de tecnología e investigación, además, se han puesto en una capa fuera de la interacción principal del jugador, ofreciendo la opción de adquirir una nueva tecnología en cada ronda, para ayudar a mejorar la estadísticas de defensa o ataque de tu unidad. Las unidades, con más o menos particularidades culturales, se equilibran claramente la una con la otra, y sus respectivos héroes poseen habilidades especiales.

Sin embargo, el reduccionismo del juego conlleva ciertas pegas. Con una perspectiva isométrica estrictamente fija, las escaramuzas de grupos de luchadores a menudo resultan una confusión de figuras superpuestas e indistinguibles, sobre todo cuando llevan a cabo un asalto a centros urbanos o los defienden. Por fortuna, ahí es donde la pantalla doble demuestra su utilidad, dejando ver a la unidad seleccionada en el *display* superior. Eso sí, estar buscando a tus enemigos resulta demasiado engorroso. El juego soporta bien la pantalla táctil, aunque en estas situaciones falla la novedad y es mejor confiar en el igualmente famoso control del D-pad.

Aunque el campo de acción es obligatoriamente más limitado que en el título original, las campañas del juego no son más reducidas, con batallas que pueden alargarse durante horas, sobre todo cuando intentas obtener todos los objetivos. Aunque carece de la claridad visual y el acabado de sus competidores, sigue siendo una aportación valiosa a la familia de estrategia para portátil. **[7]**




**Cada campaña incluye una objetivos, como completar tareas en un tiempo determinado, que premian al jugador con puntos imperiales. Estos puntos desbloquean unidades mercenarias de mayor poder y mapas de escaramuzas especiales.**



Best Buy Consumer Products

# Dale juego a tu sonido



## Easy Sound DECO Wireless

### Equipo de sonido 5.1 con altavoces traseros inalámbricos.

- Con Easy Sound DECO Wireless se puede dotar de genuino sonido 5.1 al reproductor DVD, consola de videojuegos u ordenador doméstico.
- Conexión inalámbrica con el par de altavoces surround para evitar la instalación de antiestéticos cables largos en el hogar.
- Easy Sound Cinema DECO incorpora dos altavoces frontales de 10 W, un altavoz central de 10W, dos altavoces surround de 10W, y un altavoz Subwoofer integrado en la unidad principal de 35 W. La potencia RMS del equipo es de 85 W.
- El equipo cuenta con un decodificador que recrea auténtico sonido Dolby Digital, para disfrutar del mejor Cine en Casa. Entradas 5.1 analógicas y digitales - coaxial y óptica.
- Práctico mando a distancia incluido.
- Amplificador y decodificador integrados en el altavoz Subwoofer.

**PVPr 179.99 € / 29.947 pts**

## Easy Sound Stick '06




Reproductor MP3 / WMA disponible en 512 MB, con radio FM incorporada y pantalla Dot Matrix.

**PVPr 44.99 € / 7.485 pts**

## Easy Sound Machine Cool



Radio CD portátil compatible con MP3, incluye sintonizador de radio AM / FM y asa ergonómica de transporte.

**PVPr 39.99 € / 6.653 pts**

## Easy Sound MP3 Black Cube



Equipo HI-FI de sobremesa CD/MP3 de actual diseño y compacto tamaño con mando a distancia y radio FM.

**PVPr 54.99 € / 9.149 pts**



Best Buy Consumer Products
902 408 408
info@bestbuy-int.com
www.bestbuy-int.com
www.tiendabestbuy.com

Irresistible Technology

www.bestbuy.es

Precios incluyen el 16% de IVA. Los Precios y especificaciones pueden variar sin previo aviso. Los Precios señalados pueden variar ligeramente fuera de la península (Canarias, Andorra y Baleares).



# VA DE RETRO

## RADIANT SILVERGUN

FORMATO: **SATURN**
DISTRIBUIDOR: **ESP**
ESTUDIO: **TREASURE**
ORIGEN: **JAPÓN**



**Radiant Silvergun se ha vuelto famoso como pieza de coleccionista, pero la saturn es poco conocida aquí. ¿Tal vez se trata de la mayor injusticia que puede sufrir un videojuego?**

Si quieres jugar con *Radiant Silvergun*, y en el tiempo de lectura de estas pocas páginas puedes hacerlo, necesitas dos cosas: una Saturn japonesa y unos 150 €. Todos tenemos historias que contar sobre lo que nos costó conseguir algún antiguo juego, como el dolor de pagar 100 € por *Mario 64* o hasta 140 por una 'rara' copia de *Super Street Fighter II* a algún vendedor callejero. Pero cualquier jugador que se mueva normalmente por eBay babea con la simple mención del legendario juego de disparos de Treasure. Es un título que saca a la luz el fontanero que hay dentro de cada jugador; pregunta por él y lo más probable es que escuches un desdeñoso "te costará..."

Al ser uno de los últimos juegos de Saturn, limitado al mercado nipón y con un lanzamiento limitado a unas 35.000 copias, ha hecho inevitable que *Radiant Silvergun* se haya convertido en pieza de coleccionista. Para los amantes del juego esto provoca dos frustraciones: primero la espiral de precios de las copias de segunda mano, y segundo que esos elevados costes se han convertido en la razón por la que ahora es recordado el juego. Lleno de inventiva, realizado con inteligencia y gracia, cada centímetro cuadrado del juego merece su análisis, pero lo que realmente ha trascendido es su precio.

A pesar del enfoque en el caprichoso enriquecimiento del diseño, destacan la elegante coherencia de los gráficos de las pantallas de opciones y la monolítica presencia de la pantalla de máximas puntuaciones. Incluso los






**BLANCO Y NEGRO**

Todavía asistimos al debate sobre si Ikagura cuenta como 'verdadera' segunda parte de Radiant Silvergun. No está claro por qué hay dudas: la pantalla de inicio del 'RS2', combinada con el sistema de código de color y el diseño de la mayor parte de la arquitectura, aclaran la relación.
Sin embargo el contraste entre ambos juegos es existe: Ikagura abandona la exhuberancia de Silvergun y obliga al jugador a centrar su atención en patrones de ataque determinados por los colores y en los diseños de nivel basados en puzzles, que sólo formaron parte de la riqueza del primer juego.







La audacia de este diseño (arriba) no distrae del vibrante meollo de la cuestión: las secciones basadas en sprites o las pantallas de menú.

detalles visuales más intrascendentes tienen su peso específico, como un aviso de que esta no será una experiencia para ser tomada a la ligera. Y cuando el juego comienza y tu atención salta de un lado a otro cada fracción de segundo, esta advertencia te lleva hasta el final.

Tu nave, brillante y mortal, gira desde el primer plano para situarse en su lugar en 2D, comenzando una vuelta gloriosa a la Tierra del futuro, en el espacio 3D, mientras que tu has sido lanzado al espacio, abatido y desorientado. En música, Hitoshi Sakimoto, recién cocinada la partitura de *Final Fantasy Tactics*, te acompaña en tu aventura con su orquesta *midi*, para inculcarte la grandeza de la tarea que comienzas. Repican campanas tubulares como una alarma resonante sobre las trampas que distraen tu atención y suenan mientras giran a tu alrededor como estrellas. Y cinco minutos después, cuando la última de tus tres vidas explota en una llamarada, todavía te deja dando vueltas. Aprendes tanto de tu primer encuentro con *Radiant Silvergun* como lo que todavía te queda por aprender.

Y es precisamente la cantidad de cosas que te quedan por saber lo que marca el destino de *Silvergun* y lo eleva a la constelación de los grandes juegos de scroll y disparo. Antes de esto, sólo había que realizar las típicas tareas de recolección de energía, mejorar con devoción los tiempos de reacción y memorizar sistemáticamente cada una de las oleadas de ataques. Pero Treasure aporta el peso de su fuerza inventiva a un género cuyos convencionalismos ya se habían afianzado. Se han perdido de un plumazo la energía extra, las bombas inteligentes y la recogida de vidas extra, que eran el núcleo principal de la experiencia en estos juegos. Ahora, cada arma y cada tipo de ataque están disponibles desde el primer momento. Después, cada uno de ellos, como la espada del héroe RPG, se pueden mejorar con el uso, ganando así fuerza y capacidades con cada golpe de puntuación. Fue toda una decisión introducir de una vez flexibilidad y estrategia en un género que anteriormente no tenía casi nada y que terminaba con las frenéticas luchas por recoger elementos que mataban en juegos como *Gradius* y *R-Type* de forma tan lamentable e ignominiosa.

**Sin embargo,** fue una decisión que dejó a la mayoría de jugadores sufriendo para averiguar qué botón hacía qué, antes de enfrentarse a la tarea de aprender las sutilezas de cada tipo de disparo y en qué situación se podía utilizar mejor. Muchos enemigos y parte de la arquitectura, exigían la actitud de resolver un puzzle para compaginar tus habilidades ofensivas con sus debilidades defensivas, eliminando completamente los disgustos de las pruebas de memorización que los primeros juegos tenían como parte de su desafío. En este momento llega la tarea de decidir el ataque para ascender de nivel y en qué orden realizarlo: los niveles de *Silvergun* deben ser mapeados para saber dónde vuelas, qué disparas y además a qué disparas, ya que el complejo código de colores de agresividad añade otro nivel de estrategia al juego.






El nivel de diseño, tanto visual como estructural, tiene una creatividad sin igual y algunas de las ráfagas de balas se usan en otros juegos.

Es una capa que puede ignorarse, desde luego, pero eso significaría jugar en blanco y negro, perdiendo los objetivos en rojo, azul y amarillo que brinda el juego. Los más novatos toman los tres al mismo tiempo, mientras que el jugador experto reconoce las cadenas secretas cogiendo cada vez un color para incrementar así su posición en el *ranking*. Los hábiles compatibilizan estos conceptos con el desafío de obtener armas extra. Después están los jefes, que llegan a la temeridad de autodestruirse cuando no eres capaz de eliminarlos con suficiente rapidez. Y así su reto va más allá del hecho de permanecer vivo y resolver los puzzles, intentando llevar la destrucción al límite antes de saltar al espacio.

Se trata de un sistema densamente entretejido de lucha y puntuación que bastaría para hacer destacar al juego,

La animación de apertura del juego, y sus divertidos personajes, no hacen justicia al nivel de la historia que proponen: la Tierra ha sido atacada por un extraño artefacto y la humanidad destruida, salvo tres pilotos espaciales en órbita y su comandante. El juego principal hace más justicia a la sensación de desolación total y la necesidad de los pilotos de desesperada venganza.



y habría sido razonable dejar la complejidad de un sistema tradicional de enemigos y modelos de ataque geométricos, sin un obstáculo más difícil que un incremento gradual de la frecuencia y la intensidad. Sin embargo, *Silvergun* está creado con cientos de diminutas viñetas de ataques, que conforman una narrativa única e impredecible. Una prueba de resistencia se convierte en una aventura. Cualquier cosa puede pasar. ¿Qué sucederá a continuación? La respuesta es que en el siguiente paso puede suceder casi de todo.

**Si hubiese llegado antes,** Radiant Silvergun hubiese podido alterar el curso del debate sobre qué máquina era mejor, la Saturn de Sega o la PlayStation de Sony. Treasure se ha convertido en sinónimo de extracción de la máxima potencia de una consola, pero pocas veces la compañía ha demostrado de forma tan clara cuánto más podía ofrecer el hardware por encima de lo que se le había pedido. Los sprites eran detallados y vibrantes, y los mundos 3D sobre los que se situaban, mucho más que un dechado de técnica o una maravilla estética. Los tiradores espaciales pocas veces tienen trofeos fáciles, robots, láseres, campos de asteroides, pero Treasure permite lograr una buena unión entre una abstracción futurista y unos detalles antropomórficos que no se iban a volver a ver tan acusados hasta *Rez* de Tetsuya Pizuguchi, y después prácticamente tampoco.

Mirando atrás, *Radiant Silvergun* es visualmente espectacular, épico en su historia y producción, ambicioso en la integración de puzzles y elementos de juegos de rol, radical en el sistema de puntuación y con diseños tan dinámicos que ensombrecen el drama de David y Goliat en *Shadow of the Colossus*, ofreciendo una visión amable del que a menudo resulta el más seco de los géneros. Desde su lanzamiento nada ha alcanzado su nivel, ya que el enfoque de los diseñadores cambió hacia las esotéricas posibilidades de sobrevivir entre infiernos de balas en busca de la puntuación óptima. Sólo tienes que fijarte en *Rootage* de Kenta Cho, que utiliza el mismo motor para modelar las ráfagas de balas de *Psyvariar*, la absorción de balas de Ikaruga o los sistemas de combate con refracción de balas de *Giga Wing*, para comprobar lo restrictivo (aunque elaboradamente explorado) que se ha vuelto el territorio del juego de disparo y *scrolling*. Incluso Treasure tuvo que echarse atrás en el sentido de su desafío inicial, eligiendo romper nuevos moldes con las peculiaridades desconcertantes de *Bangai-O*, la austeridad artística de *Ikaruga* y el retorno de la maestría de *Gradius V*.

**Desde su lanzamiento nada ha alcanzado su nivel, ya que el enfoque de los diseñadores giró hacia las posibilidades de sobrevivir en busca de la máxima puntuación**

Aun así, con todo lo dicho, *Silvergun* sigue siendo un juego más famoso por el precio que por los logros de su creatividad, algo que reconocen como radicalmente injusto incluso aquellos que lo critican por demasiado complicado y por 'falta de pureza'. La ironía del juego de Treasure es que la mayoría de los considerados grandes, necesitan un gran esfuerzo para entenderlos y entrar en ellos sin desarrollar experiencias propias. Por suerte los avances más recientes permiten a los que desean indagar en la parte gris de la emulación, jugar en todo su espectacular conjunto. Para la mayoría, lo mejor será darse un paseo por eBay y tener la suerte de acceder cuando alguién intente vender su colección de la saturn, pero recuerda que será más difícil hacerte con la consola propiamente dicha ya que en nuestro país se vendieron muy pocas y las que hay están practicamente en manos de coleccionistas. Pero no desfallezcas: en un mercadillo de segunda mano, siempre cabe la posibilidad de tropezarse por casualidad con la llave que Treasure fabricó para entrar en la diversión de calidad.




La espada radiante, cargada para barrer las balas rosas, es lo que más parecido a las típicas bombas inteligentes de otros juegos, ya que se cepilla a los enemigos con suma eficacia.



## PERRO CANSADO

A lo largo del juego hay pequeñas animaciones ocultas de perros coloreados que sólo pueden encontrarse cuando se buscan con un arma especial. Por otra parte, encontrarlos solamente aporta puntos extra, pero supone una persecución obsesiva, en especial en la versión para Saturn, que permite coleccionar los que encuentras.



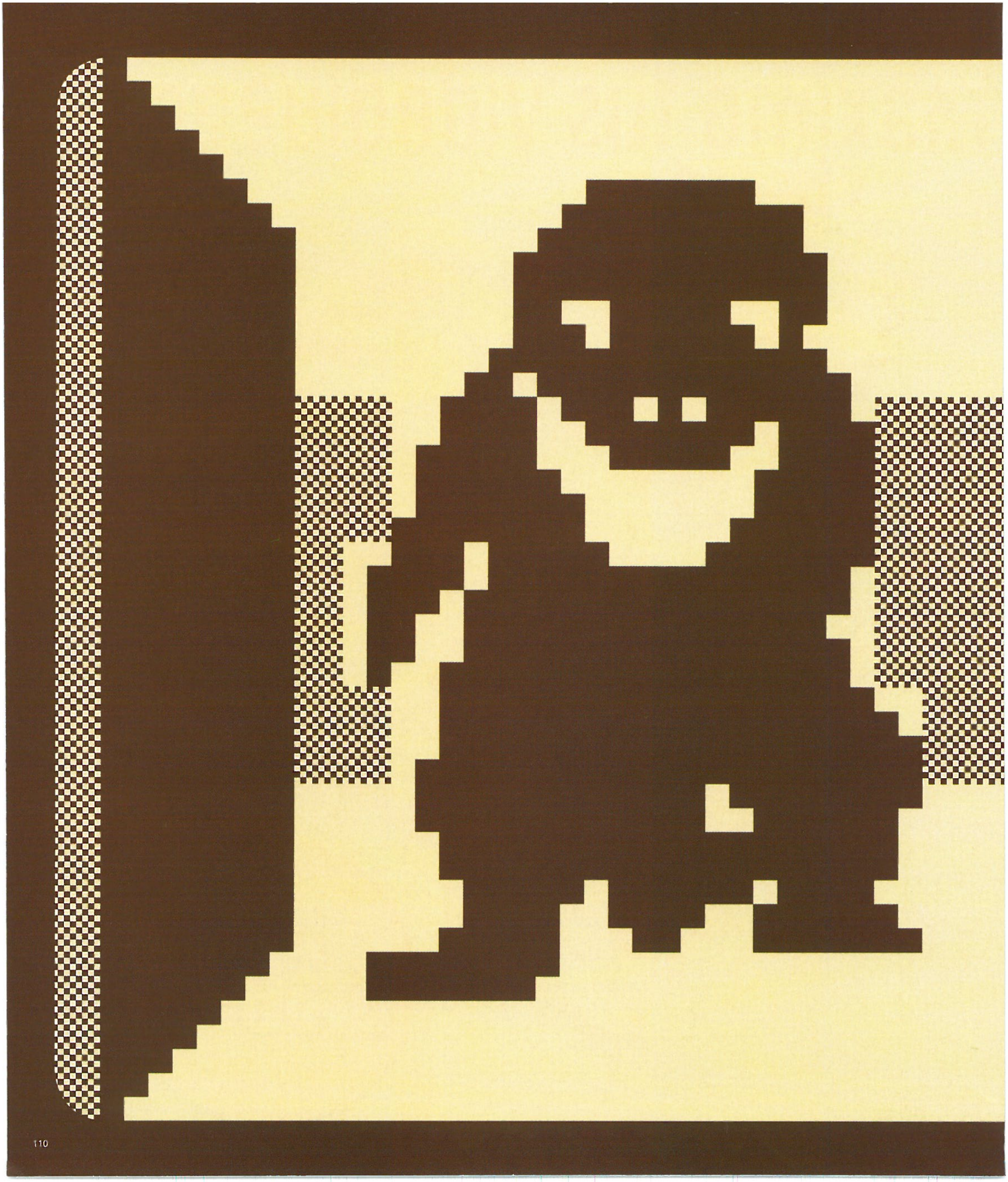
## PUERTO AVANZADO

El juego se lanzó primero en las máquinas Sega Saturn tipo arcade, la ST-V, aunque el proyecto se había concebido para un diseño de arquitectura de consola. Hay varias diferencias entre las versiones domésticas y arcade (ambas incluidas en el paquete completo de Saturn): en modo Saturn el jefe Xiga tiene un bonus de 1.998.530 puntos (fecha de lanzamiento de la versión doméstica del juego), así como escenas animadas con voz.





máximo tus videojuegos?
La revista
Nº 1
en imagen
y sonido
onOFF
LA REVISTA Nº1 EN IMAGEN & SONIDO
¡YA ESTÁN AQUÍ!
DISCOS HD-DVD
& BLU-RAY
LA MÁXIMA DEFINICIÓN
Nº 164
Los 14 móviles
más completos
Fotos, música, datos y más...
EL MEJOR CONJUNTO UN EQUIPO HI-FI DE 2.600 EUROS ¡Y CÓMO SUENA!
MÁS DE
40 EQUIPOS
analizados por
expertos
Ya a
la venta en
tu kiosco
POR SÓLO
3,50 €



# THE MAKING OF...
## 3D MONSTER MAZE

Para toda una generación, 3D Monster Maze demostró que los juegos podían invocar emociones... sobre todo de pánico y terror

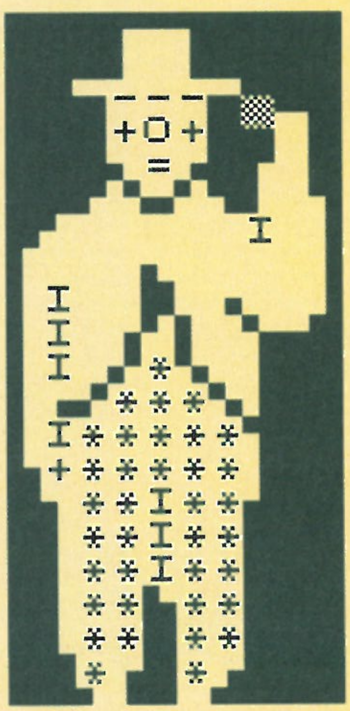
FORMATO: **SINCLAIR ZX81** DISTRIBUIDO: **JK GREYE SOFTWARE** ESTUDIO: **MALCOLM EVANS** ORIGEN: **UK** LANZAMIENTO: **1981**

**Malcolm Evans** no parece el tipo de persona que provoca pesadillas, pero a comienzos de los años 80, su juego 3D Monster Maze, que no quería ser una pesadilla monstruosa para nadie y que ni siquiera se concibió como un juego, al menos, no al principio resultó ser un juego que nos hizo pasar miedo.

Hace mucho tiempo, a un ingeniero electrónico que soñaba con programar ordenadores, su mujer le regaló un Sinclair ZX81 como regalo de cumpleaños, no parecía que aquello sería el principio de una apasionante aventura, toda una conmoción para la que sería la primera generación de jugadores.

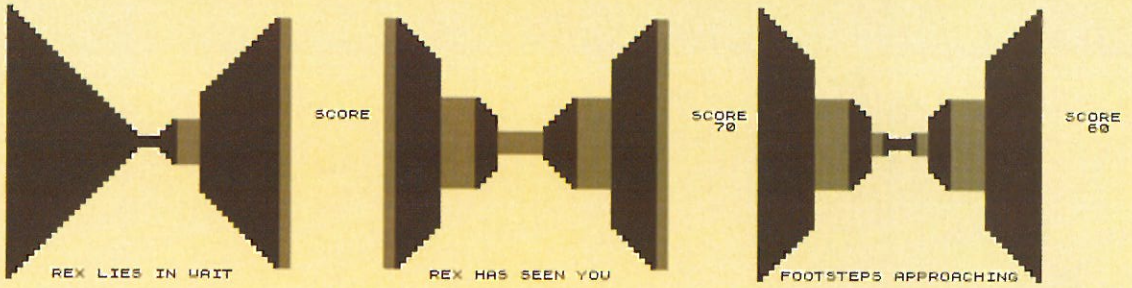
Recuerda Evans: "En realidad fue casi una broma", ya que esa era una de las reacciones de la gente al ver por primera vez el pequeño ordenador Sinclair. Evans era un diseñador de hardware de la industria aeroespacial, que solía trabajar con los microprocesadores más avanzados. En cambio, el ZX81 era más pequeño que un juguete, pero le brindó una gran oportunidad. Evans tenía curiosidad por escribir un código que funcionara en los chips que ayudaban a diseñar, pero en realidad no tenía experiencia en software. Pidió consejo pero con poco éxito. "Se dieron la vuelta y dijeron: 'Es usted demasiado mayor para iniciarse en la programación'",Pero ahora tendría su oportunidad de programar. Construiría un laberinto.

"De pronto, tuve el ZX81 delante de mí y tenía que buscar algo que hacer con él. No quería solamente sentarme allí y jugar con él,



¡PASEN Y VEAN! OBSERVEN AL TIRANOSAURUS REX, REY DE LOS DINOSAURIOS, EN SU GUARIDA. AQUÍ SE LO MOSTRAMOS PARA SU ENTRETENIMIENTO Y REGOCIJO, PERFECTAMENTE CONSERVADO EN SILICONA DESDE TIEMPOS PREHISTÓRICOS.

Aunque el jugador podía escapar de Rex, al sentir pánico solía desorientarse y acabar en un pasillo sin salida posible.







## BAJA RESOLUCIÓN ALTO RENDIMIENTO

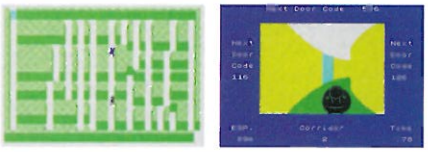
El ZX81 no tenía realmente gráficos sobre píxeles; la máquina de Sir Clive Sinclair manejaba sólo texto. Como solución intermedia, sin embargo, el juego de caracteres incluía varios bloques gráficos junto a las letras y símbolos normales. Uniéndolos podrían utilizarse para hacer imágenes, como el teletexto pero a más baja resolución todavía. Esto tenía la ventaja de que no había diferencia de velocidad entre dibujar un tiranosaurio rex gigante y un texto de una página, que con el ZX81 eran sencillamente cadenas de caracteres. Como ventaja, las pantallas podrían construirse en memoria y luego cambiar de forma instantánea a imágenes, evitando cualquier destello o parpadeo en las secuencias del juego.

Los ordenadores que llegaron después sufrieron mucho para ofrecer un impacto similar. "Yo quería hacer 3D Monster Maze en el Spectrum, y llegué a la conclusión de que no se podía hacer con la misma velocidad o gráficos", recuerda Evans. No era el laberinto, era Rex. Era demasiado grande para sobrevivir en una era de color y pantallas de alta resolución que se adaptaban mejor a pequeños duendes escurridizos. No fue hasta la era de los 16 bits cuando tales adversarios gigantes pudieron volver a deambular por el planeta.

En juegos posteriores, Evans llevó a cabo diferentes intentos de recrear su monstruo. 3D Escape (abajo, izquierda) en el Spectrum usa un laberinto de arriba abajo que está básicamente sacado del laberinto 2D utilizado para desarrollar las habilidades de caza de Rex. Se caracteriza por una serie de criaturas que conforman una perspectiva más amplia, aunque el primer nivel comienza sólo con el jugador y Rex.

Corridors of Genon (abajo, derecha) está provisto de un laberinto cilíndrico ocupado por un pequeño "Q*Bert", criatura que básicamente se abalanza sobre el juegador. Estos enemigos fueron las criaturas más grandes a las que Evans pudo dar vida en pantalla, y a pesar de sus esfuerzos, solían parecer más cómicas que aterradoras.

Años después del lanzamiento oficial, el juego funcionó en el Spectrum 16, gracias al emulador del ZX81 de Russell Marks. A quién preguntamos ¿tuvo problemas para reanimar el monstruo de Evans? Pues sí. A pesar de que el Spectrum aumentó su aspecto sonoro, los gráficos todavía planteaban problemas, ya que carecía de suficiente velocidad para recrear a pantalla completa cada imagen.



y además crear un laberinto era algo que me apetecía y que podría ver que funcionaba".

Fue el aspecto visual el que cimentó esa decisión. Con la máquina desnuda, tal cual, y el "Basic" que traía el Sinclair básico, le ayudaba enormemente poder ver los errores en el programa con sólo mirar la pantalla. Rápidamente desarrolló un sistema que podía generar laberintos de 16x16, siendo cada cuadrado un pasillo o una pared, y visualizarlo en la pantalla en una vista de arriba abajo. Pero después de hacer eso, había mucho más que aprender. Le llamó la atención el lenguaje "Ensambler", así que Evans añadió una nueva rutina para visualizar cómo se veía el laberinto como si alguien estuviera dentro.

"Fue el siguiente paso para aprender o visualizar o sencillamente ver lo que podría hacerse. Estaba aprendiendo a programar más que a elaborar un juego. Por eso desde el principio lo escribí en Ensambler y no en Basic".

El programa de Evans nunca fue pensado como un juego ni tampoco para que lo usara nadie más; fue un simple ejercicio de aprendizaje, un experimento inofensivo. La suerte, sin embargo, aparecería cuando Evans se encontró a John Greye en el club de guitarra clásica de Bristol. Greye había desarrollado una serie de juegos para ZX81 y fue en el proceso de puesta en marcha de su empresa cuando se conocieron.

"Le comenté de casualidad que estaba escribiendo este programa y me preguntó si tenía un monstruo", recuerda Evans. "No lo había, así que dijo: 'Oh, sería una gran idea ponerle un monstruo, entonces podría ser vendible, ¿no?'. Yo no tenía otra cosa mejor que hacer, así que le creé un monstruo bien grande".

**Sin efectos de luz** ni truenos, solamente una sugerencia informal y curiosidad intelectual. Evans eligió animar un tiranosaurus rex, el rey de los dinosaurios. ¿Por qué? El clásico minotauro podría haber sido más aceptado. Quizá Nosferatu, como inclinación a las silenciosas imágenes en blanco y negro. Podría quizá hacer algo de una pesadilla recordada a medias, o de alguna fantasía infantil... pero no. Sólo era cuestión de ser práctico. "Lo cogí de un libro para niños", recuerda, aunque lamentablemente no sé de cuál. "Todo lo que acababa dibujando era de un libro. No la imagen, pero sí la idea".

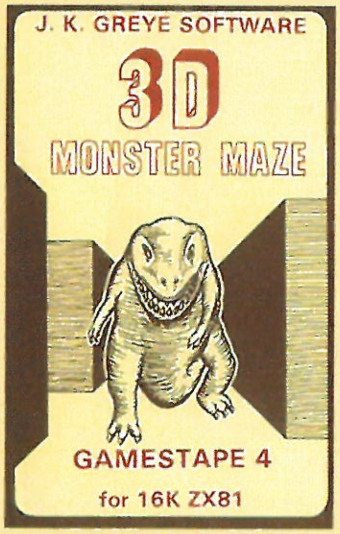
Pese a su humilde origen, Rex era un gigante. Evans comenzó su diseño con la última cosa que la pobre víctima vería: el monstruo llenando la pantalla, embistiendo, enseñando los dientes. Nadie había creado un adversario así antes, pero por aquel entonces nadie sabía qué era posible hacer y qué no. Evans trataba de averiguar qué podría realizar y un dinosaurio gigante y animado, si resultaba, estaría bien.

Cuando el diseño quedó listo, hizo unas pequeñas imágenes que representaran al Rex más y más lejos. Los jugadores, por supuesto, experimentarían esta secuencia en el orden inverso. La atención de Evans se centraba en intentar hacer los gráficos tan fluidos y rápidos como fuera posible. Rex era sólo un vehículo para aprender.

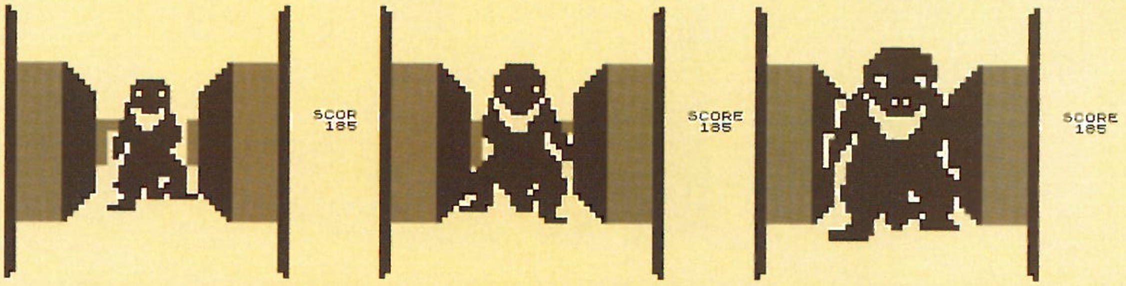
"Siempre decían que daba más importancia a los gráficos que al juego en sí, lo cual es totalmente cierto. Se me planteaba un problema, veía si podía resolverlo y entonces desarrollaba un juego desde ahí. Pasaba mucho tiempo calculando cómo utilizar los gráficos".

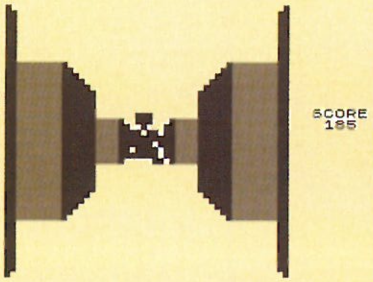
A falta de paquetes de herramientas técnicas que ayudaran, Rex primero vino a la vida en un dibujo de papel. La experiencia de Evans en electrónica le permitieron convertir los cuadros en blanco y negro en datos, que después su mujer Linda pudo transcribir al ordenador.

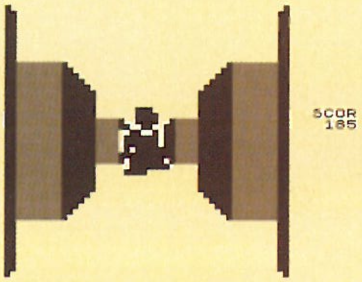
No hubo necesidad de vistas traseras ni laterales del monstruo. De todas formas, si te zambulles en un laberinto de pasillos para esconderte, esperando no ser visto,

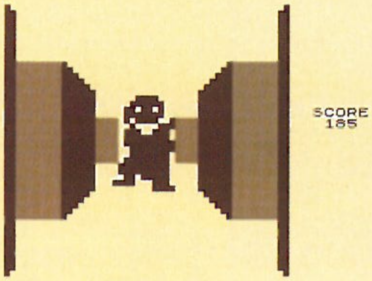



Pese a ser una interpretación fiel de la esencia del juego, el dibujo original de la carátula del casete original no trasladaba exactamente la emoción y el miedo del juego: Rex parece más amistoso que terrorífico.






te daría un shock: la inteligencia artificial tenía sólo esa misión.

"Su objetivo era ir directo contra ti todo el tiempo", explica Evans: "Es bastante inteligente. No es como Pac-Man, cuyo avance es aleatorio. El dinosaurio te sigue sin más". Su comportamiento se desarrolló al margen de su imagen con un programa 2D de pocas pretensiones para probar el laberinto generado. Cuando Evans quedó contento con cómo el monstruo cazaba implacablemente al jugador, lo llevó al mundo 3D.

Rex aprovechó inmediatamente esta oportunidad, y enseguida devoró a su creador. "En muchas ocasiones el monstruo se abalanzaba sobre mí sin previo aviso y yo daba un salto", sonríe Evans. La reacción de su mujer ante la grave situación fue más divertida: "Ella se echó a reír". Había caído en la cuenta de que Evans había creado literalmente un monstruo.

"Fue luego cuando pensé: 'De acuerdo, tengo que aportar algo más para avisar al usuario porque es muy repentino'. Si estuvieras mirando en la dirección errónea estaría justo ahí, sin alarmas ni nada, así que empecé a poner mensajes diciendo dónde estaba". Podría reducirse el susto de ver abalanzarse a Rex, pero como jugador te entraba el pánico al leer el repentino anuncio de 'TE HA VISTO' cuando aún no le habías visto a él, lo que evitaba el efecto tranquilizador de esos mensajes.

**Este voraz depredador** había modificado radicalmente el aspecto del programa. La visión en primera persona adquiere un aire de peligrosa claustrofobia. Solía mostrar lo que estaba delante pero ahora no enseñaba lo que estaba detrás. Con los típicos y sencillos controles a izquierda, derecha y hacia delante, de repente se echaba de menos una marcha atrás. No había duda: Evans tenía un juego. Era el momento de enseñar sus progresos a Greye.

"Greye dijo, 'Vale, todo lo que necesita es un título y una pantalla de presentación y probablemente podemos venderlo'. Yo pensé: 'Hagámoslo interesante...'".

¿Por qué diablos estaría un jugador en un laberinto siendo perseguido por un dinosaurio? Porque un payaso lo sugirió, por supuesto. Evans produjo un elaborado texto introductorio que se desplaza (como un manuscrito que se enrolla): "Acérquense, vengan todos, esto es un parque de atracciones". "Era más que un payaso, era un maestro de ceremonias", afirma Evans: "Aquello se puso porque yo estaba preocupado de que el juego pudiera asustar a alguien", lo que mirando retrospectivamente resulta conmovedor. "Era un texto más o menos serio porque continuaba diciendo que la dirección no se responsabilizaba... a no ser que se estuviera en el lado seguro". Sin duda esto añadía surrealismo, recordando un episodio de Los vengadores.

Un último detalle añadía un giro psicológico al final. Cuando (y no 'si', ya que el final era inevitable) el jugador era comido, se ofrecía la posibilidad de jugar otra vez o salirse. Pero había sólo un 50% de posibilidades de que su deseo de salir se cumpliese. ¿Cuál es la justificación de Evans?

"Supongo que quise añadir algo malvado. Pensé que si estás atrapado en el laberinto... había que hacerlo real y pensé vale, estás atrapado. Quizá si quieres salir, puedas, pero si no, has de permanecer allí y tienes que desenchufar el ordenador".

Por alguna razón, Evans había escrito un juego que llegaría a ser determinante para el ZX81, que pronto tuvo mejoras y una atención detallada que le sirvió para destacar. Tres años después de su salida al mercado el juego aún se vendía en grandes cantidades, adelantando a sus jugadores un anticipo de lo que les ofrecería el futuro de los videojuegos.

## "Algunas veces el monstruo se abalanzaba sobre mí sin aviso previo y yo me estremecía, entonces mi mujer se partía de la risa"

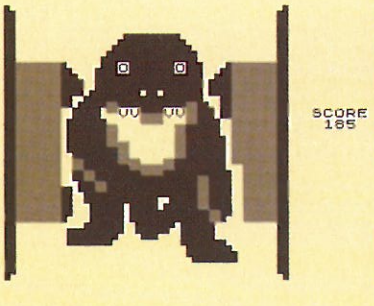
¿Cuál es su lugar en la historia? ¿Fue 3D Monster Maze el primer juego original de laberintos 3D en primera persona? Dado que nunca apareció en Estados Unidos, su influencia sobre Doom y otros juegos es probablemente menor que lo que nos gustaría creer. Luego está la diferencia clave: el jugador no está armado. Evans ni siquiera consideró la posibilidad de volver a luchar contra el tiranosaurio; habría sido demasiado ridículo. Esto no le niega su lugar en la historia del juego tanto por original como por lo mucho que nos divirtió a todos.

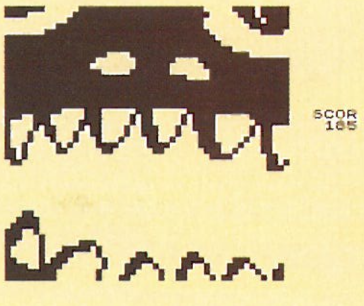


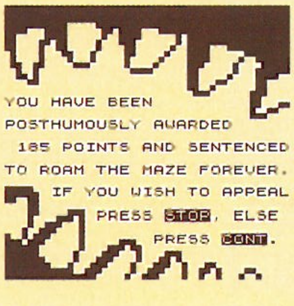




Aunque se vendía inicialmente por correo a través de anuncios en revistas de informática, 3DMM acabó convirtiéndose en un gran éxito en las tiendas. Dos años después New Generation Software todavía lo anunciaba y vendía.



# Creadores

## Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Pivotal Games Ltd.

■ **FUNDADA EN:** 2000

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 82

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** (abajo, de izquierda a derecha, con Krishnan Guru-Murthy) Alex McLean (director técnico), Nick Cook (director de desarrollo), Jim Bambra (director general)




■ **URL:** www.pivotalgames.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA**
*Conflict: Desert Storm* (PC, Xbox, PS2, GC), *The Great Escape* (PC, Xbox, PS2), *Conflict: Desert Storm II* (PC, Xbox, PS2), *Conflict: Vietnam* (PC, Xbox, PS2), *Conflict: Global Storm* (PC, Xbox, PS2)











**La serie *Conflict* de Pivotal ha sido el nº 1 de ventas en el Reino unido en múltiples ocasiones.**

PIVOTAL GAMES

■ **LOCALIZACIÓN:**
Cerca de Bath, Reino Unido

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Títulos encargados por Eidos para la nueva generación de consolas.

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Fundado en 1966 como Pumpink Studios, Pivotal Games se reestructuró en 2000 y desde entonces no ha parado de recibir premios. En los últimos tres años ha tenido cinco grandes éxitos de ventas en el Reino Unido (incluidos tres números uno) con la series *Conflict* y *The Great Scape*".

"Los juegos han vendido más de seis millones de unidades. Pivotal Games, un estudio de Eidos Interactive, es uno de los desarrolladores de juegos de más éxito y se enorgullece de fabricar juegos de gran calidad y tecnología punta dentro del plazo y el presupuesto asignado. Actualmente se están preparando unos cuantos títulos de la siguiente generación".

"Hay un muy buen ambiente de trabajo en Pivotal, dentro de una atmósfera relajada y profesional. Según uno de los miembros del equipo: ¡Es una gran oportunidad poder trabajar en un gran proyecto, con un gran equipo y en un gran sitio!".





Diversión en Casa
InFocus
IN72
854x480
IN74
1024x576
IN76
HD ready
1280x720
HD ready
HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
dvi
digital visual interface
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
No hay nada como el hogar
Para disfrutar de tus juegos, películas o eventos televisivos favoritos.
Conoce la nueva serie Infocus, nunca dejará de asombrarte.
chemison
solo en los mejores distribuidores - chemison@chemison.es - 93 339 5054

# A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos.

## El futuro que viene

**Las nuevas consolas tendrán gran capacidad de procesado. Pero ¿para qué sirve? Una mejor animación facial es una de las claves**



Doug Perkowski, consejero delegado de OC3 Entertainment

www.oc3ent.com
www.softimage.com
www.image-metrics.com/index.htm

Si la PlayStation original se centraba en los gráficos 3D, la Play 2 se suponía que trataría las emociones... según el área de *marketing* de Sony, claro. Pero el hecho de que el motor Emotion no estuviera a la altura de las promesas publicitarias no le impidió ser un producto de la satisfacción del público, dadas sus limitaciones técnicas. Parece que los jugadores estaban felices con los expansivos mundos 3D de *GTA* y *Need For Speed* antes que con experiencias guiadas por la emoción, como el complicado viaje en el tiempo *Shadow on Memories* de Konami o el más reciente *Fahrenheit* de Atari.

Aun así, algunos desarrolladores alimentan el sueño de que esta nueva generación de consolas tendrá la capacidad de hacer algo verdaderamente revolucionario. De hecho, David Jaffe, creador de los juegos *Twisted Metal* y *God of War,* aseguraba hace sólo unas semanas, que los estudios han de crear juegos con alma. Es sin duda un sentimiento compartido por todas las compañías que trabajan en animación facial.

"Por un lado, la animación facial puede verse como otro rasgo *sexy* para ayudar a un juego a destacar el apartado gráfico, pero la tecnología también tiene el potencial de facilitar argumentos más convincentes y personajes más apasionantes", afirma Doug Perkowski, consejero delegado de OC3 Entertainment. "La gente siempre está hablando de crear juegos que te hagan llorar, y yo garantizo que los juegos tendrán una animación facial sencillamente genial".

Por supuesto, existe la sensación de que Perkowski, como muchos en este campo, es un hombre de filosofía artesanal. Como cabeza visible de una pequeña empresa de animación facial, todo lo que él ve son imágenes que necesitan animarse de forma especial.

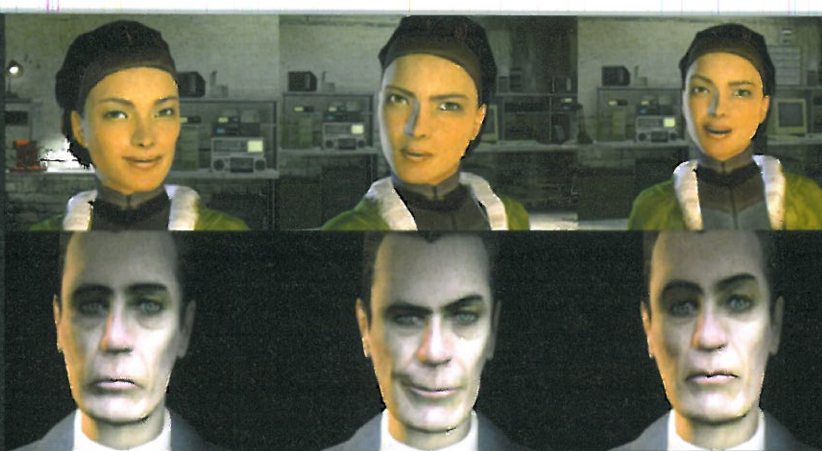
Perkowski es plenamente consciente de ello. "Desde que me gradué siempre me han llamado la atención los personajes habladores, pero me parecía un poquito precipitado", comenta. La potencia de las consolas de la próxima generación le hace pensar que, finalmente, ahora es el momento. Y con el producto integra-



### Programa OC3's FaceFX

**La clave de FaceFX es el modo como combina la sincronización automática de los labios con herramientas flexibles que permiten a los artistas añadir gestos particulares a sus personajes. La sincronización de labios funciona analizando un fichero de diálogo en audio y después descomponiéndolo en fonemas asociados a distintas letras y fragmentos de palabras. Esto genera la base en la animación de caracteres. Mediante las herramientas de FaceFX Studio los artistas pueden añadir más caracterización moviendo las cejas, frunciendo el ceño o incluso cargando nuevas texturas o mapas normales para redondear el conjunto. La animación terminada, que está definida por unas curvas del procesador de luz de animación, después se carga directamente en el motor del juego. El siguiente paso en el desarrollo del producto será FaceFX Live, que trabajará en línea en tiempo real, permitiendo a los jugadores hablar a sus micrófonos y ver sus avances por el juego imitando sus palabras.**

Con un previsualizador en tiempo real y editores gráficos y de estudio, FaceFX es un marco de trabajo ideal.



Quizá el mejor ejemplo de animación facial hasta ahora haya sido *Half-Life 2* de Valve. Pero, aunque tiene unos gráficos sobrecogedores, sólo había 15 escenas pregrabadas en un juego de 25 horas, lo que prueba el enorme esfuerzo que conlleva crear una buena animación facial. Las nuevas herramientas harán el proceso menos complejo y lento.

do FaceFX de la compañía dentro del Unreal Engine 3 de Epic, puede ser el momento tanto en términos comerciales como de maduración tecnológica.

Otra compañía que empuja los límites de la animación facial es el proveedor de herramientas canadiense Softimage. El product manager Gareth Morgan reconoce que hay razones económicas para que los desarrolladores potencien los niveles de realismo de sus personajes.

"La gente está preocupada por el coste de los juegos de próxima generación y un modo de solucionarlo es ampliar la audiencia y vender más juegos", señala. "Cuando haces juegos para chavales de 14 años, los personajes son sólo dianas. Para atraer a una franja de edad mayor hace falta un contenido más teatral, emotivo y narrativo, y para que eso ocurra se necesitan personajes realistas. En Softimage, ese es siempre nuestro objetivo, estamos encantados de su potencial".

Ya era famoso por su paquete de animación para modelado XSI que Valve usó para crear *Half-Life 2*, pero Softimage sorprendió a la industria en 2005 demostrando una tecnología totalmente independiente llamada Face Robot.

"Face Robot es un ejemplo de conversión de algo prohibitivamente caro por su complicación y su gasto de tiempo, la animación facial digital, en una nueva herramienta", aduce Morgan. "Lo que queremos es liberar a los artistas de tener que aprender cierto conocimiento técnico, que a menudo acaba enterrando su talento creativo, y simplificarles la obtención de grandes resultados".

Quizá el enfoque más interesante en este área proviene de la compañía británica Image Metrics. A diferencia de OC3 o Softimage, que venden software, IM ofrece un servicio de animación. Una razón para esto es la forma como funciona su tecnología: en lugar de estilizar el flujo de trabajo de un artista u ofrecerle una nueva herramienta, Image Metrics crea una animación realista con sólo analizar un video de un actor, ejecutando los movimientos requeridos.

Desde luego no es tan simple deconstruir los movimientos sutiles del rostro humano y mapearlos en una malla generada por ordenador... pero al menos es fácil entender cómo funciona el proceso.

"Creemos que para producir un contenido que sea creíble hay que tomar como modelo el mundo real" opina el máximo responsable y experto en tecnología en Image Metrics, Gareth Edwards. "Dirigir una cámara hacia alguien y descubrir qué está pasando es tal vez la mejor forma de hacerlo. El truco está en encontrar una forma inteligente de conectar ese movimiento real al personaje generado por ordenador de forma que podamos capturar la autenticidad".

Pero pese a lo útiles que puedan ser todas estas nuevas herramientas, la verdadera prueba de su validez se apreciará según los tipos de juegos que editores y distribuidores decidan crear. Pero siempre el público ha de ser exigente. Y eso, como todo el mundo entiende, es un problema que la tecnología es incapaz de resolver del todo.

## "El truco está conectar de forma inteligente el movimiento real al personaje de ordenador"



### Face Robot de Softimage

**En un estado que Softimage todavía considera como 'preestreno tecnológico', Face Robot es un intento de resolver uno de los problemas más complicados en animación por ordenador. El rostro humano es increíblemente expresivo y, dado que empleamos mucho tiempo y energía mental intentando distinguir cómo se visualizan las emociones, con frecuencia encontramos tal animación por ordenador demasiado cruda; basta preguntar a los animadores que trabajan en la película *Final Fantasy* de Square. Face Robot opera simplificando el proceso. En lugar de necesitar animadores para trabajar con 150 puntos específicos de la cara, como se necesita en captura de movimiento facial por ejemplo, los reduce a sólo 32 puntos interrelacionados. El objetivo es posibilitar una animación facial mucho más rápida. Softimage asegura que Face Robot debería mejorar la productividad del animador en un 80 por ciento.**

Face Robot de Softimage reduce el nivel de complejidad requerida para animar un rostro.



### Image Metrics

**Empleado en películas de animación como *Polar Express* y en juegos, la tecnología de Image Metrics analiza secuencias de vídeo en la actuación facial de un actor y después genera una animación que puede aplicarse a una cabeza 3D y combinarse con un diálogo grabado. Por el momento, sin embargo, analizar cómo se mueve la cara con un procesador es una tarea que requiere un par de días, así que generalmente se usa para crear escenas grabadas. Una meta de la compañía es aplicar su experiencia para crear un sistema en tiempo real que pueda combinar bibliotecas de animaciones preprocesadas con la posibilidad de mezclarlas. Incluso existe la posibilidad de poder ejecutar una versión recortada del sistema para analizar vídeo desde las cámaras de las consolas que los creadores pudieran incorporar más tarde.**



Uno de los trucos del sistema de Image Metrics es que se puede utilizar directamente la actuación facial de un actor para crear un personaje 3D.



POR GARY PENN

# MÁS PODEROSO QUE LA ESPADA

## Diseño de la información

El diseño de ordenadores y videojuegos suele pensarse según lo concibió quien tuvo *La Gran Idea,* sin reparar demasiado en otros proyectos y en cómo se interrelacionan. Hay una gran cantidad de diseño en el ordenador o videojuego más simples; la mayoría es instintivo, no está escrito.

Diseño de *software,* audiovisual (y sus muchos subgrupos); de juguetes (de aquello con lo que juegas), de escenarios (el sitio donde juegas); del proceso (de las actividades, y de cómo explotarlas dentro de la acción), del juego (reglas, estructura y dirección para las actividades con sus objetivos); del producto (cómo encaja todo para formar un conjunto cohesionado); de la interfaz (medios de convertir información sonora, visual y táctil de y para los jugadores); y un área no menos crucial: "diseño de la información", que se refiere a qué necesitas saber, cuándo, cómo y por qué.

> Sólo cuando ves tu diseño amorosamente elaborado y concretado en manos de jugadores reales te das cuenta de lo "estúpidos" que son

Crear los efectos especiales, los rituales (como el reconocimiento de los momentos clave) y la historia son todos subconjuntos del desarrollo de la información. Buena parte de la información de ordenadores y videojuegos tiene lugar sin una elaboración consciente.

¿Cómo puedes saber cómo se juega, qué debes hacer, dónde tienes que ir en el escenario principal? ¿Cómo sabes que puedes siquiera seguir jugando? (la barra de progreso que avanza es la abreviatura de: "Juego parado: cargando escena de animación"). ¿Cómo sabes qué es bueno y qué malo? ¿Cómo conoces el estado de tu personaje o el de los otros? ¿Cómo sabes si tu oponente o tú estáis a punto de ser eliminados, o que vuestro vehículo va a explotar en breve? Surgen miles de preguntas, aunque a menudo no te des cuenta hasta que ya no encuentras una respuesta.

Imagínate un botón. Con un color, forma y aspecto sugerentes; y piensa que tiene un cartel que dice: "NO PULSAR". Por supuesto, lo primero que haces es pulsarlo. Parece que no sucede nada. Lo aprietas y suena, "clic". Nada. Pulsas otra vez, se enciende una luz roja y se oye un zumbido agudo. La situación se pone interesante. Al pulsarlo se oyen gritos en la sala de al lado, claramente femeninos, de dolor, hasta que paran, no importa cuántas veces aprietes el botón... Pulsarlo es ahora muy interesante; sobre todo por la información que te ha dado y la manera en que te ha llegado.

Un tío que viene hacia ti ofrece cuantiosa información: su aspecto y su comportamiento pueden decirte cuanto necesitas saber. La forma en que viste. Cómo se mueve. Incluso lo rápido que se desplaza. Todo en él es indicador: algunos datos más que otros. Si el diseñador no ha cuidado la organización, el tipo podría enviar las señales erróneas... sobre todo para alguien con un bagaje cultural diferente.

No olvides que incluso tus colegas pueden percibir emociones diferentes a las tuyas ante las mismas cosas... Sólo cuando ves tu diseño, amorosamente elaborado y concretado, en las manos de jugadores reales te das cuenta de lo "estúpidos" que son, lo que implica en realidad el concepto "estúpido" y lo desconsiderado que eres como diseñador. Lo que creías que era obvio, lo que ni siquiera tuviste en cuenta, conduce a los jugadores al caos... o bien lo pasan completamente por alto.

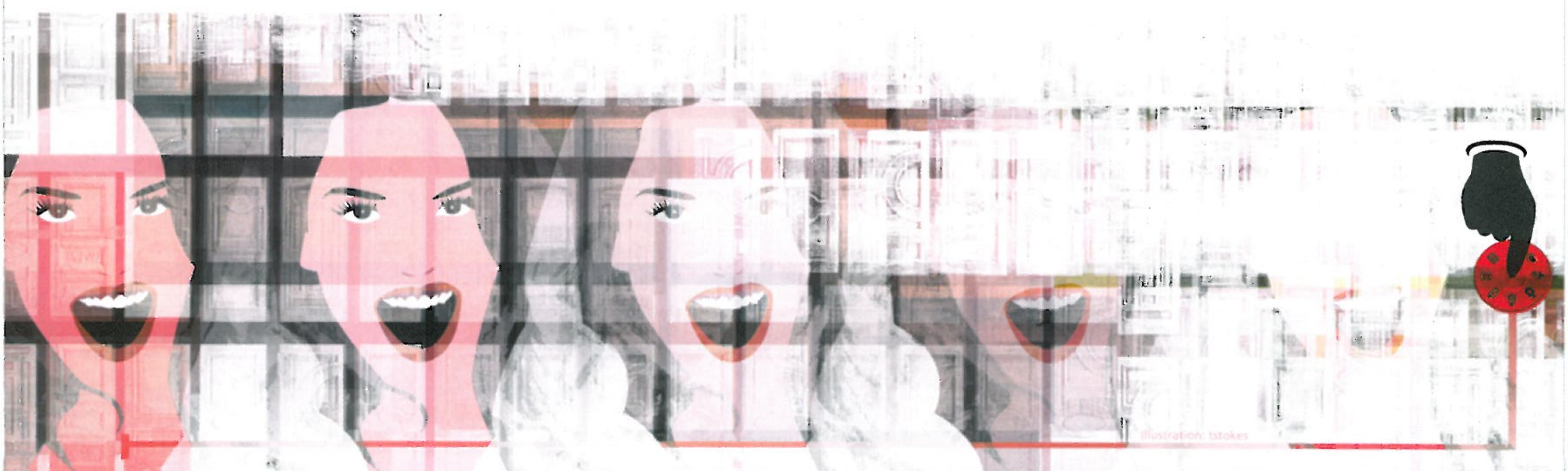
En *Blocks!,* de Denki, el 'mapa' usado para mostrar cómo deberían colocarse los bloques para solucionar el puzzle originalmente descansaban sobre interpretaciones simplistas de las piezas. Pero algunos jugadores pensaron que los diminutos huecos que había entre los bloques de la representación en miniatura significaban que lo mismo se aplicaba al juego y se desquiciaban intentando descubrir cómo copiar lo que veían; así que hubo que cambiarlo.

Los diseñadores pueden volverse locos intentando adivinar qué pensarán los jugadores... por no hablar de sus esfuerzos para que se entienda la información y se integre en el entorno. El intento de estas dos últimas cosas en *The Gateway* fue un fracaso. La mancha de sangre que reflejaba la salud del personaje era demasiado vaga, igual que el parpadeo de los indicadores del vehículo para mostrar qué dirección tomar. Lo mismo pensamos con *GTA,* pero lo solucionó (como otros muchos que siguieron este camino) de manera sobrenatural, como mostrar flechas para indicar la dirección.

Al diseñar paisajes o escenas clave sin limitar la acción (como en *GTA)* no siempre puedes predecir lo que harán los jugadores, incluso aunque la información que les des sea explícita al máximo. Esto puede causar estragos: podrías estar en medio de cualquier situación cuando tiene que aparecer una información y se interrumpiría el flujo del juego.

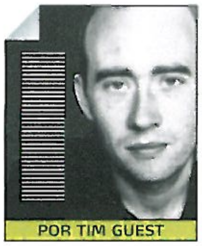
El diseño de la información es un filón prodigioso abrumadoramente amplio, ocasionalmente minado: un campo que puede ser humillante y valiosísimo. Puede emplearse una buena dosis de psicología para anticipar y solventar cuestiones de desarrolo de la información, pero las herramientas más valiosas del diseñador son el sentido común y tener en cuenta lo que harán los demás.

***Gary Penn comenzó en Zzap!64, antes de trabajar en BMG y DMA Design. Ahora produce juegos en Denki.***





Revista
PC Actual
+
DVD DOBLE
[8 Gbytes]
PC actual para el que quiere saber
Más de 80 productos analizados
PC actual
18 Discos duros portátiles a examen
9 PC compactos
La biblia del P2P
Todos los secretos sobre eMule y BitTorrent
Optimiza la configuración de tu router
Comparativas
Teléfonos móviles 3G
Visual Basic, C# y C++ en .NET 2.0
Herramientas de gestión social para bloggers
Amplificadores integrados estéreo
Aprovecha Skype 2.0 con nuestra guía visual
DVD17
Utilidades de Internet
Curso Multimedia PowerPoint
todo incluido sólo 5,95€ Revista + DVD
La revista más práctica para todos los bolsillos
o sólo PC Actual 2,50€
La mejor revista al mejor precio
Más de 80 productos analizados
año XVII
abril 2006
n 184
blog.pc-actual.com
www.pc-actual.com
precio con DVD doble 8 gigas 5,95€
18 Discos duros portátiles a examen



POR TIM GUEST

# LA COLUMNA DE GUEST

## Una droga nacional

Donde hay dinero, hay adicción", escribió Martin Amis. También lo contrario es indudablemente cierto: donde hay adicción hay dinero. Ahora hay tanto dinero en el juego *online* (se calcula que unos 4.500 millones de euros este año) que, de repente, el mundo se está dando cuenta. En el último año, todo lo relacionado con mundos multijugador online ha vivido una invasión de periodistas, empresas de capital riesgo, productoras de documentales y multinacionales de entretenimiento hasta tal punto que Terra Nova, el *blog* de referencia para la nueva frontera digital, ha bautizado el fenómeno, tras la inmensa popularidad del título *World of WarCraft*, de Blizzard, como *la ola WOW*.

Hay mucho dinero fluyendo hacia los mundos virtuales. Pero ¿se puede considerar que los nuevos emigrados virtuales —unos 27 millones de personas— son realmente adictos?

> La vida real no suele satisfacer nuestras expectativas, pero en el juego todo es posible. He matado, me han matado, he renacido

Para averiguarlo, lo más adecuado es mirar hacia Corea del Sur, donde la fiebre global por los mundos virtuales ha alcanzado un momento cumbre. En parte se debe a la política gubernamental de mediados de los años 90 de popularizar la banda ancha, que ha convertido el país en el más conectado a Internet del planeta. De todos los que viven una segunda vida online, casi un tercio son coreanos. Cada año, el número de personas que visitan mundos virtuales coreanos duplica el de los turistas físicos. *World of WarCraft* fue bautizado hace poco como *el nuevo golf*: se puede decir que la destreza con un personaje virtual, y no con los palos en el *green*, es el nuevo emblema de una juventud malgastada. Los mundos virtuales prometen al mismo tiempo el Paraíso y matar el tiempo; el gobierno coreano ha empezado a darse cuenta de su potente efecto adictivo sobre la juventud. El año pasado aprobó una ley restringiendo el juego *online* a mayores de 18. Las compañías de juegos ahora cumplen la ley (a regañadientes) vinculando las cuentas *online* a los carnés de identidad... pero los menores encuentran el modo de saltarse la prohibición. Dos días después de llegar yo a Seúl, fueron asesinados dos policías que intentaban detener a un sospechoso de violación, Hyuong Kim, que se convirtió en el enemigo público número uno. La policía distribuyó 1.000 carteles con su nombre, su foto y su carné de identidad. Dos días después, la policía recibió un chivatazo: Kim estába accediendo a Internet desde el bloque de apartamentos Samsung, al norte de Seúl. Rodearon el edificio y buscaron casa por casa, mirando incluso dentro de las lavadoras.

No encontraron nada. Al día siguiente la policía halló al culpable: un niño de 14 años que había visto el número del carné de Kim en los carteles policiales y lo había usado para acceder a una página de juegos. Se extendió la noticia, y enseguida Hyuong Kim estaba conectado desde toda la ciudad para jugar a *Lineage II*.

En 2002 el gobierno surcoreano creó el Centro de Consejo para la Adicción a Internet. Lo visité, y según Hyam No Dung, psicóloga clínica del centro, más de dos tercios de los adolescentes coreanos juegan *online* y más de una cuarta parte cree que es adicta a Internet. El centro asesora a niños enviados por sus padres o por la ciberpolicía coreana, que se encarga de crímenes relacionados con los juegos. Los delincuentes se someten a un programa de re-educación y luego hacen trabajos para la comunidad renovando ordenadores antiguos para ONGs, por ejemplo. "No es fácil", die Dung. "Es mucho más fácil conseguir cosas en un juego. Cuando estos niños afrontan los problemas del mundo real, se rinden".

Dung me mostró un puñado de cuestionarios usados para medir la adicción a Internet. Entre las respuestas que más se repetían estaban estas: "He roto promesas a causa de Internet", "en la red se me valora más" y "cuando uso Internet me siento seguro y libre".

La palabra 'adicción' viene del latín 'addictus', esclavo por deudas. Cuando nos volvemos adictos nos esclavizamos a una manera de alcanzar nuestras metas que nos hace sentir que las hemos logrado, pero que, en realidad, no supone ningún cambio. "No debemos volver a pensar en las cosas que no tienen solución / lo hecho, hecho está", como escribió Shakespeare en *Macbeth*. Tarde o temprano, el adicto siempre se dirige hacia el lugar que estaba intentando evitar. El heroinómano busca paz, pero acaba angustiado. El ludopata desea ganar, pero termina arruinado. El jugador quiere emoción y vida social, y al final se siente vacío.

¿O no? Estando en Corea pregunté al rey de *Lineage II* (el de más éxito entre los jugadores) qué le aporta el juego, aparte de sentirse miembro de un grupo, para que siga jugando, a pesar de que su negocio en el mundo real se deslizaba hacia la bancarrota. ¿Era un adicto? Él sacudió la cabeza: "No es adicción. Es un modo de vivir una vida distinta", contestó: "La vida real no suele satisfacer nuestras expectativas, pero en el juego todo es posible. He matado, me han matado, he renacido. Estas son las cosas que no puedo hacer en la vida real. No tengo coche, pero en el juego puedo volar".

***Tim Guest es periodista de videojuegos/tecnología. Su libro "My Life in Orange" está editado por Granta Granta.***




canal ocio
cine y videojuegos
Promociones exclusivas Canal Ocio
EL PADRINO
el videojuego
+ libro de regalo
mismo precio!
COMMANDOS
Strike Force
+ camiseta de regalo
mismo precio!
TOMB RAIDER
Legend
+ camiseta de regalo
mismo precio!
DRAGON QUEST
El periplo del Rey Maldito
+ camiseta de regalo
mismo precio!
Cómpralos o prueba suerte!
Sólo en tiendas Canal Ocio obtienes más por menos.
Ahora, y hasta fin de existencias, con la compra de cualquiera de estos juegos, te llevas un fantástico regalo por el mismo precio.
Te damos más
Busca tu tienda Canal Ocio en: www.canalocio.es/videoclub
Promociones hechas realidad gracias a la colaboración de:
¿Los quieres gratis? - Prueba Suerte
Envía un SMS al 7227 con la palabra: ELPADRINO COMMANDOS TOMB DRAGON
(Coste del SMS 0,90 euros + IVA)
y entra en el sorteo de 10 Packs de cada una de estas geniales promociones
Entra en canalocio.es/sorteos para conocer a los ganadores
Promociones válidas hasta fin de existencias. Ver términos y condiciones del Sorteo SMS y la gestión de sus datos de participación en www.canalocio.es.
www.canalocio.es - tu portal de cine y videojuegos




# BIFFOVISION

## De cabeza al lanzamiento

Para cuando leas esto, la Xbox 360 llevará unos seis meses en el mercado, y apuesto a que seguirá la escasez de suministro. Las tiendas aceptan pedidos, pero las entregas son esporádicas e insuficientes. Ninguna de las tiendas con las que he hablado parece saber exactamente cuándo llegarán las consolas. Por tanto, la próxima generación de juegos no ha llegado como una explosión, sino como una especie de educada tosecilla.

Nunca deja de sorprenderme cómo los fabricantes de consolas parecen tropezar con problemas tan obvios. Una ameba de disentería podría haber previsto que la Gizmondo y la N-Gage acabarían como nota a pie de página de la historia de los juegos. Mucho antes de que se lanzara la Xbox 360, cualquiera podía ver que un lanzamiento simultáneo en todo el mundo era una estrategia condenada al fracaso.

Cabría esperar que una corporación como Microsoft tuviera experiencia suficiente para no meter la pata, pero no. De hecho se precipitó orgullosamente hacia el desastre: pasó la primera mitad de 2005 advirtiendo que no habría suficientes unidades 360. Es como ir en un coche conducido por un lunático que grita "¡Nos vamos a estrellar, ja, ja, ja!" justo cuando enfila contra una pared.

Puedes llamarme Señor Mangas Verdes, pero si yo fuera Microsoft habría apilado unidades 360, habría esperado a que Halo 3 estuviera listo y las habría lanzado masivamente en Estados Unidos seis meses antes que en ningún otro sitio. Los jugones europeos (los jugones que hicieron sus reservas el año pasado) se habrían comprado una máquina de importación de todas maneras, pero al menos habría habido mercancía para todos, allá donde se supone que está disponible. Seis meses después Microsoft habría podido orquestar un despliegue en Europa que pusiera una 360 en manos de quien la quisiera, en vez de enfadar a quienes hicieron reservas. Y unos meses después habría centrado la atención en un buen lanzamiento en Japón, que abría sido menos decepcionante del que ha habido.

Pero no, Microsoft decidió llevar una estrategia distinta. El tipo de estrategia que consiste en grapar unas lonchas de beicon al techo de la casa, conectar un par de cables y esperar que quizá, de algún modo, proporcione una fuente de energía ilimitada a tu hogar.

Es difícil saber a quién intentaba beneficiar Microsoft con su lanzamiento global. Quizá parezca que todo lo que ha sucedido es que algunos han tenido que esperar un poco para conseguir su 360, pero bajo la superficie Microsoft ha sembrado sin duda las semillas de la desconfianza y el resentimiento, eliminando probablemente cualquier posibilidad de que la marca Xbox pueda triunfar alguna vez en Japón. El problema ha hecho que la súper compañía parezca estúpida y amateur, y todo ello tiene cierto tenue tufillo a 32X.

> "A menos que Sony haga algo monumentalmente absurdo antes de lanzar la PS3, la nueva consola va a barrer"

Es improbable que suponga el fin del sueño de la consola de Microsoft. La compañía de Gates nunca se rendirá en su intento de hacer de la Xbox una marca líder del mercado, no mientras tenga aún el designio malvado de monopolizar nuestra forma de entretenernos. No obstante, el lanzamiento de la 360 será un lastre para el éxito del sistema a largo plazo.

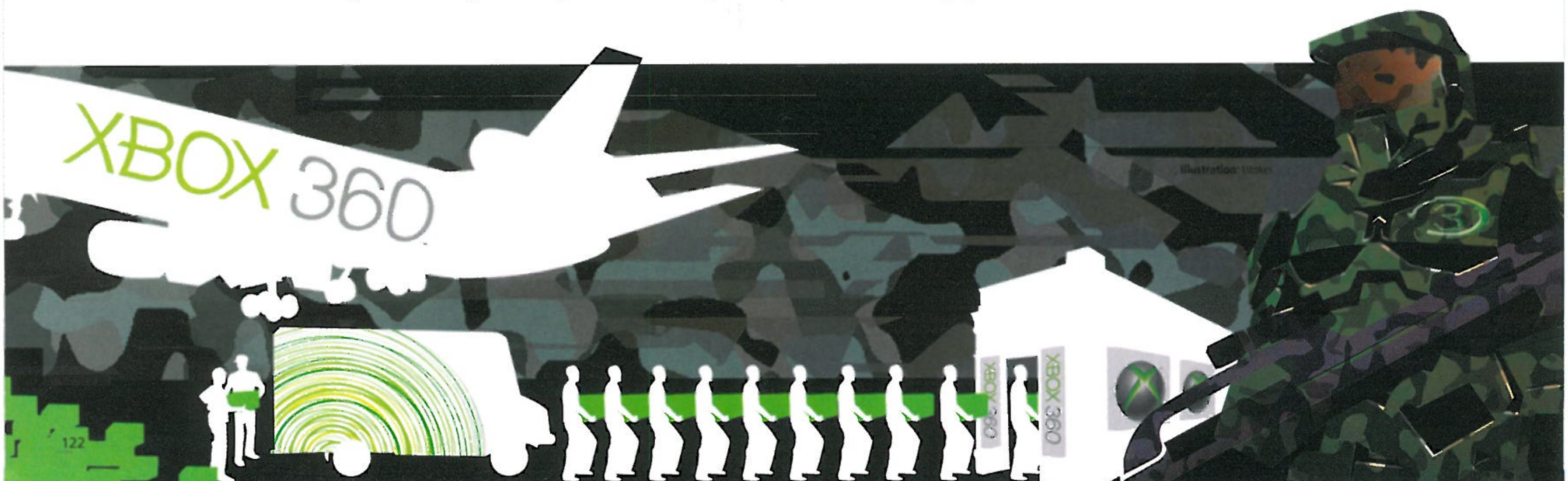
Sony ha sido muy reservada en cuanto a sus planes sobre la PS3, sin duda en parte porque ha estado esperando a ver qué hacía la competencia, y Microsoft jugó a su favor actuando como un excitable niño de siete años: uno que no podría resistirse a traer su regalo de cumpleaños al colegio, sólo para verlo acabar hecho trizas por el tumulto de la clase.

No me entiendas mal: la 360 es realmente adorable. Es potente, sólida, trae un par de juegos que están bien. Y con Xbox Live es la máquina que me ha conectado a la red de un modo que el PC nunca podría, con lo adicto al sofá que soy yo. Dada mi resistencia previa al juego en línea esto es todo un logro (mi nombre en Xbox Live es 'bront', porque vosotros, buitres, habeis cogido todas las alternativas a Mr Biffo). Pero soy uno de los pocos afortunados (estúpidos) que se las arregló para tener una el día del lanzamiento (sólo tras cancelar mi retrasada reserva en Amazon, y de pagar una pasta en eBay). Dios sabe qué pensarán todos los que se quedaron sin ella las pasadas navidades.

Afrontémoslo, me gusta la pureza del plan de Nintendo con su Revolution (bla-bla, olvídate de los gráficos, bla-bla, lo que importa es el juego), pero eso nunca cuajará con los deseos de las masas. Sony tiene la marca y el marketing, y cualquier ventaja que le haya sacado la Xbox 360, Microsoft la arruinó lanzándola demasiado pronto. Y En cuanto a los anuncios: "Nunca lanzaremos un disco duro independiente/Sí hemos lanzado un disco duro independiente"... ¿en qué demonios estaban pensando? ¡Vaya manera de dejar obsoleta tu consola antes de lanzarla, genios!

A menos que Sony haga algo monumentalmente absurdo antes de lanzar la PS3, como revelar que sus componentes están elaborados con huesos de niños huérfanos, va a barrer.

*Mr Biffo cofundó Digitiser, una sección de videojuegos en teletexto, y ahora sobre todo escribe para televisión.*



# A TU IMAGEN FONDOSCOLOR

(Recuerda separar las palabras con un espacio) Ej:WAP32 42816 al 7494

Para descargar envía un mensaje con el texto IMAGEN59 (espacio) código del fondo o animación elegida al 7494

MAS NOVEDADES EN WWW.LOGOSYTONOS.COM

LOGOS Y TONOS WWW.LOGOSYTONOS.COM

## NUEVAS

41084 36455 37489 37607 39255 36215 42655 45007 45577 45593 45639 46415

46420 46505 46509 46940 anim197 45600 45605 35559 39095 36215 41490 45578 42206

47067 47068 47041 47042 47043 47044 47045 47046 41080 39074 45549 45550 46948 42782 46951

## ANIMACIONES NUEVAS

47073 47074 47075 47076 47077 46487 42731 43084 45882 45419 45571 42730 42792 46815 45491

# JUEGOS JAVA

Envía PLAY57 + espacio + código juego al 7494

MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!

Las dos coronas 1457

New York Nights cod 1418

Real Football 2005 cod 1419

Tragacocos cod 1410

Monopoly Tycoon cod 1235

Bubble Gun cod 1714

Power Soccer cod 1555

Block Breaker de Luxe cod 1091

50por15 cod 1836

50x15 - Ed. Musical cod 1453

50 x 15 - Ed. Famosos cod 1454

Oca cod 2035

Port Royale 2 cod 1562

## TOP JUEGOS ESPAÑA

2034 Zuma
2074 Sudoku
1438 Lemmings
2036 Parchis
1429 Monopoly
1267 Strip Poker I
1651 ACB
1442 Hundir la flota
2231 Surprise! Jelly
2098 King of Sex City
1563 Solitaire
2080 Sopa de Letras
1263 Invaders
1011 Siberian Strike
1415 Solitario Real
1458 King Kong
2095 Torrente X
1425 Brothers in Arms
1018 Rayman 3
1321 Asphalt:Urban GT
1432 Atari Legends V3
1833 Adidas

# POLIFONICOS

Para descargar envía un mensaje con el texto POLIS48 + espacio + código sonido al 7808

MAS NOVEDADES EN NUESTRA PÁGINA WEB !!

[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej:POLIS48 85053 al 7808

## TOP polis

83737 Dragon Ball Z
84064 Darth Vader M imperial
84207 El Padrino
84937 Kill Bill - Silbido
85529 el último mohicano
86973 Ella y yo
88171 A Audi A4 - I got life
85439 Axel F
85489 Lonely
85508 Pasión de gavilanes
84067 El Exorcista
83739 Final Fantasy
80114 Armageddon
80125 Mortal Kombat
80336 MacGyver
83188 Real Madrid
83299 Sobreviviré
83711 Super Mario 1
82172 Barcelona
84724 El bueno, el malo y el feo

## videojuegos

83754 Kingdom Hearts
83731 metal Gear Solid 2
83705 Zelda
83712 Super Mario 2
83732 Mortal Kombat
83750 Super Mario Brothers
83752 Tetris
83736 Metal Gear Solid
83756 Sonic The Hedgehog
83757 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83734 Golden eye
83741 Donkey Kong Country
83745 Final Fantasy 6
83748 Final Fight
83720 Super Mario Brothers 3
83730 Gauntlet
83707 Gran Turismo
83708 Resident Evil

## nuevos

88641 Es la historia de un amor
88640 Serás aún la misma
88639 Yo no quise dañar tu corazoncito
88638 No quiero verla más
88626 Aida
88228 Si la ves
88209 Que será
88192 7 virgenes
88191 Korsakov
88170 Don
88139 Goodbye my lover
88141 Dime algo bonito
88144 Naughty girl
88146 Break night with colour

## disco

86041 Love generation
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80153 I Will Survive
85288 Four to the floor
80056 Insomnia
85212 The world is mine
84860 Fly on the wings of love

## españolas

85944 Eras tu
85514 Te regalo
85290 La camisa negra
82652 Fiesta Pagana
85504 Soldadito marinero
85302 La tortura
85317 Nada fue un error
82935 Noches de bohemia
85351 Zapatillas
88010 Marta, Sebas, Guille y los demás

## himnos

84362 Champions League
82124 Atletico De Madrid
82123 Athletic De Bilbao

## Cine-TV

84231 Bar coyote
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
80017 Mision Imposible
84560 Curro Jimenez
80096 Pulp Fiction
85606 Vals de Amelie
84940 Sexo en Nueva York
80108 Benny Hill
80044 Rocky
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
83834 La abeja maya
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85441 Verano azul
80498 El fantasma de la opera
80194 Dirty Dancing Time of Life
84440 El señor de los anillos
84437 Shin Chan
84692 Rasca y pica
84697 CSI Las Vegas
80074 El equipo A
84233 La historia interminble
85219 Volkswagen Golf
83648 La familia Munster
80131 Buffy Cazavampiros
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
80048 El coche fantastico
80014 James Bond
80065 Friends
80043 The Terminator
80082 La Pantera Rosa
80174 Expediente X
83687 This is halloween
83658 Star Wars
84966 24 - Serie TV
84206 Moon river
83838 Negrito del Colacao

# MESSENGER

envía un mensaje con el texto MSG22 + espacio + 2209 al 7494

El MSN en tu móvil !!

¡DESCÁRGATELO Y CHATEA DONDE Y CUANDO QUIERAS...

TODOS LOS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MOVIL!!

# SONIDOS REALES

Para descargar envía un mensaje con el texto POLIS49 + espacio + código sonido al 7808

[Recuerda separar las palabras con un espacio]

## top sonivoces

| | | |
|---|---|---|
| 77074 | Gallo cacareando | |
| 77894 | Richard coge el teléfono que viene el payo verde | |
| 78694 | El Luisma | Tono SMS |
| 78869 | Gol del Barça | Manolo Lama |
| 77148 | Te llama la guardia civil | Chiquito |
| 77223 | Formula 1 | |
| 77251 | Mensajeeeeeeeeeeee | Sms |
| 77325 | Nos hacemos unas pajillas | Torrente |
| 77650 | Cerco policial | Gracioso |

## nuevos

| | |
|---|---|
| 79385 | Jolie repiración |
| 79386 | F1 Alonso |
| 79387 | Sainz Pasada |
| 79388 | Gasol Pelota rompe cristal |
| 79389 | Pedrosa acelerando |
| 79390 | Duquesa de Alba |

## voces de personas

| | | |
|---|---|---|
| 77762 | Como el luisma no se entera | Luisma (Aida) |
| 77258 | Coge el puto telefono cabron! | |
| 77339 | Tienes un mensaje nuevooooooo | Divertido |
| 77479 | Risa bebe | Divertido |
| 77472 | Que soy el telefono cogerme! | Divertido |
| 77256 | Uuu que es eto? | Mensaje nuevo gitano |
| 77386 | Que poderio tengo en el coño | Cde Marena |
| 77435 | Osea te cojo el telefono | Superpija |
| 77419 | Por dios trata de cogerlo | Luis Moya |
| 77441 | Es tu jefe para tocarte los huevos | Barragan |
| 78491 | Franco desde la tumba | Franco |
| 77896 | Coge el telefono que me llevan preso | gitano |
| 79262 | Un cigarrito no tendrás | El moñas |

# MUSICA REAL

Para descargar envía un mensaje con el texto MUSIC73 + espacio + código sonido al 7808

[Recuerda separar las palabras con un espacio]

5375 Hung up MADONNA

| | | |
|---|---|---|
| 4288 | Eres tu | Merche |
| 3879 | El Padrino | Cine y televisión |
| 3871 | Te regalo | Carlos Baute |
| 4381 | Love generation | Bob Sinclar |
| 3885 | You're beautiful | James Blunt |
| 4461 | Noches de bohemia | Navajita Plateá |
| 3809 | Dame veneno | Los Chunguitos |
| 3672 | Soy gitano | Camaron de la isla |
| 2180 | Moonlight shadow | Mike Oldfield |
| 4286 | Como el agua | Camaron de la isla |
| 4365 | Rutinas | Chenoa |
| 2620 | Hey boy hey girl | Chemical Brothers |
| 2625 | Feel | Robbie Williams |
| 4285 | La leyenda del tiempo | Camaron de la isla |
| 4390 | zapatillas | Shin Chan |
| 2817 | Dias de verano | Amaral |
| 3432 | Pobre diabla | Don Omar |
| 2790 | Traffic | DJ Tiesto |
| 3798 | Lonely | Akon |
| 3921 | Tripping | Robbie Williams |
| 5447 | Imagine | John Lennon |
| 3714 | Nada fue un error | Coti |
| 2834 | The number of the beast | Iron Maiden |
| 2911 | Naci Orishas | Orishas |
| 2176 | Enjoy the silence 04 | Depeche Mode |
| 4187 | Una y otra vez | Antonio Orozco |
| 4462 | Apuesta de amor | Camela |
| 4290 | No me crees | El Efecto Mariposa |
| 5399 | La casa por el tejado | Fito y Fitipaldis |
| 2197 | Personal Jesus | Depeche Mode |

# TAMAGOCHIS PARA MÓVIL

ENVIA MASCOTA66 + ESPACIO + CÓDIGO DEL TAMAGOCHI AL 5477

TIGRE cod 1689

RAYCONEJO cod 1688

Enseña a RAY el conejo a ser un super atleta y participa en carreras contra otros conejos para llegar a ser el campeón de conejos

PERRO CUCKY cod 1546

PANDA MAO cod 1545

# MENUS PARA MOVILES

envía TMA38 + espacio + código al 5477

LLENA TU MÓVIL DE LO QUE + TE GUSTA

EJEMPLO Código 10000

10027 10028 10012

10014 10024 10026 10013 10016 10018 10021

SI EL CONTENIDO PEDIDO NO ES COMPATIBLE CON TU MOVIL TE ENVIAREMOS OTRO CONTENIDO DE TU ELECCION DEL MISMO TIPO QUE SI LO SEA. SI ALGO FALLA EN LA DESCARGA DE TU PEDIDO SIEMPRE TE LO ENVIAREMOS DE NUEVO. ¡GARANTIZADO! SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL 902 01 30 16 DONDE TE CONTESTAREMOS EN PERSONA

# Fórum

## ONLINE OFFLINE

**Fragmentos seleccionados del Fórum de EDGE (UK) en la red.**

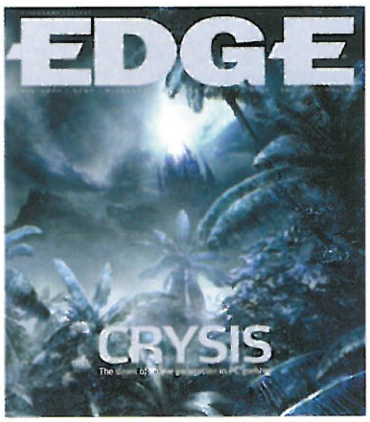
Tema: La amenaza de los títulos pomposos
¿Cuál es vuestro favorito?
Orooth

**Games as Art, que chorrada más pretenciosa. A este Fiskemannen deberían bajarle los humos.**
Fiskemannen

**Leí el foro de la web Quarter to Three antes que éste. La verdad es que comparándolos, el de EDGE parece el de las hermanitas de la caridad.**
Lightswitch sam

**Me encanta lo que suena pretencioso y pomposo. Me encantaría que alguien pusiera un título como "la metafísica de la amenaza del motor del juego". Lo haría yo mismo pero me da miedo que me prendan fuego por ahí. Sólo es pretencioso si no lo entiendes,... ¿no?**
Shinji

**Me gustaría que la gente no dijera pretencioso como si se tratara de algo malo.**
Devilheart storygun




**EDGE ha enviado este cuestionario a las principales empresas de videojuegos. En estas páginas están las respuestas:**

**1 ¿Conocía la versión inglesa de EDGE?**

**2 ¿Qué es lo que más le gusta de esta revista?**

**3 ¿Qué cree que va a aportar la versión española de EDGE al mercado?**

**4 ¿Qué piensa del panorama general del videojuego en España?**

**5 ¿Cuál cree que va a ser el gran golpe de efecto del videojuego en 2006?**

### Fco. Javier Rodríguez
### Director de Marketing
### Activision Spain

**1** Desde hace años. Llevo en el sector de los videojuegos mucho tiempo y EDGE siempre ha sido una de las referencias editoriales fuera de España para todos los aficionados al entretenimiento electrónico.

**2** Siempre me ha gustado su cuidado diseño y su original visión del mundo del videojuego, en muchas ocasiones transgresora y profética.

**3** Personalmente, espero que la versión española de EDGE aporte los valores que la han convertido en un éxito editorial, a la vez que se adapte a las peculiaridades del mercado español, y sobre todo a los usuarios de videojuegos, que son al fin y al cabo los destinatarios de un medio como EDGE. Desde Activision Spain damos la bienvenida a EDGE España y le deseamos lo mejor en su nueva andadura.

**4** España es uno de los mercados más interesantes en este momento y con un potencial de crecimiento aún enorme. Existen amenazas como la piratería o la censura mal entendida, pero el mercado es cada vez más maduro y en constante evolución.

**5** El golpe de efecto se viene produciendo de unos años a esta parte con la progresiva aceptación de los videojuegos en un mercado cada vez más masivo e interconectado, aunque evidentemente 2006 también esperamos que sea el año de las nuevas tecnologías, plataformas y nuevos retos para nuestro sector. Y, como no, ¡el próximo *Call of Duty* va a ser casi una cuestión de estado!

### José C Herráez
### PR Manager
### Codemasters

**1** Sí, desde hace cuatro años

**2** Su estilo visual, que creo que es único y su objetividad.

**3** Una visión más adulta.

**4** El español es un mercado que está creciendo y madurando a buen ritmo y que ofrece actualmente grandes oportunidades para alcanzar amplios sectores y públicos mayoritarios.

**5** La aparición de nuevas consolas, que traerán una revolucionaria visión de lo que son los videojuegos.

### Rafael Martínez-Avial
### Director General
### Electronic Arts

**1** No

**2** N/A

**3** Una nueva visión de la industria de los videojuegos en España.

**4** Pese a las pocas ayudas que recibimos del Gobierno en relación a la lucha contra nuestro mayor enemigo (la pira-

## ¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?

EDGE busca gente con ganas para colaborar en la edición española tanto traduciendo y adaptando textos del inglés como para probar juegos y hacer nuevos reportajes.
Manda todos tus datos a:
Editorial Globus Comunicación
Revista Edge
C/ Covarrubias, 1
28010 – Madrid
También puedes hacerlo por e-mail a: revistaedge@globuscom.es

tería) y en relación a las ayudas para apoyar la investigación en España, podemos decir que el presente y el futuro de la industria del videojuego es brillante. Nuestro mercado, cada vez más maduro, representa en valor cerca de 900 MM € anuales, lo que nos convierte, de lejos, en la primera forma de entretenimiento para los consumidores españoles y lo que posibilita que el mercado español sea el cuarto más importante de Europa por delante de países tan importantes como Italia.

**5** La nueva generación de consolas, con una tecnología que va a posibilitar que el videojuego se convierta en un entretenimiento prácticamente "real", y van a habilitar la creación de juegos dónde por primera vez estén presentes las emociones. Todo esto hará que se incorporen nuevos consumidores (como las mujeres).

También creo que el juego *online,* despegará durante los próximos años, lo que también contribuirá a nuevas experiencias para los consumidores (mundos permanentes virtuales y competiciones *online* entre personas ubicadas a miles de Kms. entre otros).

Por último, creo que el desarrollo tecnológico va a significar que el mercado de juegos para móviles explote de manera definitiva y que se empiecen a producir experiencias donde converjan el videojuego, la música y el cine.

**Martín Moncalvillo**
**PR Manager**
**EA Mobile, I-play**

**1** Por supuesto, sus portadas son una leyenda en el sector.

**2** Cómo trata la información. Trata el sector de videojuegos con el respeto y la profesionalidad que merecen.

**3** Que la gente tome nota de la importancia del sector, que es un verdadero arte con inversiones millonarias, verdaderas estrellas y muchas curiosidades en su interior.

**4** Es enorme en cifras, pero muy pequeño a pie de calle, para el público en general. Es un sector que tiene que crecer mucho todavía a nivel social.

**5** Sin duda, los juegos para móviles. en 2005 han alcanzado en ventas a los de cualquier consola y este año títulos

pasa »

**Tema: Juegos que consiguen ponerla de los nervios... Cualquiera de los *Final Fantasy***

**Suena la música de batalla del principio y ya está haciendo muecas y levantando la ceja. Cualquiera de los de EA. Lo que más le molesta es la intro: "EA Sports... it's in the game!"**
Chesterjeeb

**Tengo la suerte de tener una mujer a la que le gusta mirar y a veces jugar (de forma muy graciosa) los FPS, sobre todo *Halo* y *Battlefield 2*. Pero si se me ocurre poner el *Project Gotham 2* o cualquier otro de carreras cerca de la Xbox empieza a darme la tabarra y a decir que es un rollo. Espero que con el *PDZ* y el *COD2* me deje tranquilo.**
HuntKillJoy

**¡Qué suerte tienes, tío! Mi mujer odia todo tipo de juegos, consolas, ordenadores, arcade, incluso la tele digital. Hasta preferiría ver un VHS que un DVD. ¡Si hasta necesita que le enciendan el ordenador! Cree que los videojuegos no tienen ningún sentido y que podría hacer cosas mejores como bricolaje o las tareas de la casa. Pero, bueno, es una gran tía.**
PiperUK

**Cada vez que mi novia y yo entramos en una tienda de juegos le señalo el *Manhunt*. Y siempre se da la vuelta con cara de asco. No deja que me compre el *DOA: Extreme Beach Volleyball*. En fin. Me compró una GB Micro hace poco y el *Paper Mario* antes que eso. Muy típico. A este paso también me compra el *Super Princess Peach*.**
Hylian_elf



**El mercado de las portátiles se ha revolucionado este año con PSP y DS. Ahora le toca a las de sobremesa.**

# Cada vez jugamos más y mejor

Todos los representantes de empresas que expresan su opinión en estas páginas están de acuerdo en que el mercado español está en clara y constante progresión, pese a lo que pueda suceder en otros sitios (ver la pág. 16). Los datos apoyan esta visión tan positiva. Según la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), el consumo de videojuegos en España ha adelantado al cine, la música grabada y las películas de vídeo. En 2005, el consumo de videojuegos alcanzó los 863 millones de euros, superando en un 16 por ciento el del año anterior (con PS2 arrasando). Ya hay 5.000 personas trabajando en este sector en el país y Carlos Iglesias, secretario general de aDeSe, apunta que la industria: "muestra, como indican las cifras, un enorme potencial de desarrollo y crecimiento en el futuro". Y es un jugador cada vez más adulto: la media actual está rondando los 24 años de edad, y subiendo. Según datos del Grupo GFK de 2005, facilitados por Creative, más del 40 por ciento de los jugadores españoles tiene más de 18 años. Y en torno al 60 por ciento de los aficionados españoles a consolas y juego en PC dedica entre 1 y 4 horas a la semana a darle a los botones.

No es de extrañar que las empresas apuesten cada vez más por nuestro mercado (aunque algo por debajo de la media europea en número de jugadores, les alcanzaremos en breve a este ritmo). Creative es una de la empresas que ha dado un buen paso en el mercado del juego de PC con tres medidas: el lanzamiento de una completa gama de hardware en cuyo diseño ha asesorado Johnatan Fatal1ty Wendel –uno de los mayores jugones de PC–, el campeonato nacional Quake 4 X-FI (apúntate en onoarena.com) y, en tercer lugar, con el patrocinio del equipo español gamer redCode.X-Fi.



# Fórum

como FIFA 2006 World Cup, Tiger Woods o Nate Adams FMX-II no tienen ya nada que envidiar a juegos para videoconsola o PC.

**Alison Ryan**
**Country Manager**
**Empire Interactive Europe**

1 Sí, ¡desde el principio!

2 EDGE tiene una opinión propia y elige los juegos que tienen más calidad, y los trata desde el punto de vista del desarrollo. También me gusta mucho el aspecto y la sensación que transmite.

3 Llenará un hueco, ya que no hay equivalente en el mercado español.

4 Duro, con un precio muy competitivo y liderado por las marcas, pero con más atractivo entre el público general que en los años anteriores.

5 La llegada de la PS3 y lo que aÚn tiene que ofrecer la PS2.

**Manuel Moreno**
**PR Manager**
**FXInteractive**

1 Desde hace muchos años. Desde que se fundó FX, siempre ha estado circulando algún número por la oficina.

2 Es la que tiene más prestigio en la industria. Los artículos de opinión, sus reportajes y análisis... su contenido es capaz de generar corrientes de opinión.

3 Si su criterio editorial es similar al de su hermana inglesa, aportará una nueva visión al panorama español. Sin embargo, será clave para su éxito que se adapte a los gustos e inquietudes del público español.

4 La situación es muy buena. Consideramos que éste será un año récord en ventas de software y hardware de entretenimiento. Cada día más personas "descubren" la diversión. Además, las plataformas son cada vez más potentes y la calidad de los juegos que se esperan para los próximos meses es espectacular.En nuestro caso, estamos francamente satisfechos ya que hemos conseguido que una pequeña empresa española se haya convertido en la segunda compañía del mercado que más juegos de PC ha vendido durante el último año. Por otro lado, la horquilla de edad del jugador aumenta y ya es frecuente encontrar jugadores desde los 6 hasta los 50 años.

5 El juego online. Aunque otros títulos como *Everquest, Dark Age of Camelot* o *City of Heroes* ya habían logrado grandes cotas, el juego de Blizzard ha marcado un antes y un después. Las conexiones de banda ancha están creciendo muy rápidamente y esto va a favorecer aún más la expansión de esta modalidad.

En cuanto a la industria, los grandes ya han tomado posiciones: Electronic Arts, NCSoft, Sony Online Entertainment, Microsoft, Mythic, Game Spy, Blizzard, Yahoo! Games... todos tienen ofertas de ocio *online* y ya es una realidad que los MMORPG movilizan hoy en día a varios millones de personas en todo el mundo.

Por otro lado, la llegada del juego *online* a las consolas multiplicará exponencialmente el número de jugadores *online*. Y los teléfonos móviles ya se están sumando a este mercado.

**Tema: ¿Debería vender mi 360 cuando la reciba?**
**Me estoy planteando vender en eBay mi 360 cuando la reciba en diciembre. Así, por un poco más de dinero, me podría comprar la PS3 el año que viene. Sé que tener las dos me va a suponer un montón de dinero. Admito sugerencias.**
Danclarke

**Creo que a cualquiera que haga una cosa así deberían ahorcarlo y descuartizarlo. Si no vas a querer la consola, pues no te la compres, pero no prives a otra persona que realmente la quiere de conseguirla por un precio justo para simplemente así poder ganarte unas pelas.**
Daniel_M

**A la mierda la ética, si la gente es tan estúpida como para pagar más de 5.000$ por una versión algo mejorada de la 360 se merecen que les cobren de más. ¡Deberíamos hacer una porra para ver cuánto más te llevas, yo digo 2.500 $!**
Shanyi

**Álvaro Menéndez**
**Product Manager**
**Proein S.L.**

1 Sí, la había comprado en alguna ocasión en nuestro país y en Inglaterra. Me parece una cabecera muy interesante en el panorama internacional, algo así como la *Wired* del sector, una revista que marca tendencias.

2 Su diseño (en el que destaca su impactante portada) y su enfoque más adulto de los videojuegos son, sin duda, sus puntos clave. Otros detalles interesantes que la diferencian de las revistas tradicionales son sus análisis, en los que la nota final no tiene un lugar preeminente, y sus interesantes reportajes.

3 Supongo que querrá posicionarse como una revista de videojuegos para adultos, un nicho que no está ocupado en la actualidad. El problema es que ese nicho en nuestro país sigue siendo muy pequeño en relación a otros países como Reino Unido. Lo interesante sería que no se convirtiera en una mera traducción de la versión inglesa y que optara por crear contenidos propios sobre un sector que en España tiene un volumen de negocios superior al del cine o de la música.

4 Los últimos datos de aDeSe señalan un interesante crecimiento el pasado año en el mercado del videojuego. Veremos cómo responde el mercado en este 2006, un año de transición entre la próxima generación de consolas

5 La llegada de la próxima generación de consolas de Sony y Nintendo va a suponer un revulsivo para el mercado. Lo cual no significa que la presente generación vaya a desaparecer. La PS2 tiene todavía un montón de grandes lanzamientos pendientes, entre ellos, un aluvión de RPG (Dragon Quest, Kingdom Hearts II...) que da muestras de un renacimiento en el género.

**Óscar del Moral**
**Jefe de Producto**
**Microsoft**

1 Desde sus comienzos. De hecho, guardo todos y cada uno de los ejemplares como lo que son, pequeñas joyas de la industria del videojuego.

2 Su aproximación a la industria es diferente, con contenidos y reportajes de fondo muy interesantes.

3 Un enfoque diferente —si sigue las líneas de su revista original— y, sobre todo, cierta frescura.

4 Es positivo vistos los crecimientos de año en año, y negativo por el impacto de la piratería y la ausencia —salvo excepciones— de desarrollo local.

5 El videojuego es, por derecho propio, el entretenimiento de este siglo.

**Nicolás Wegnez**
**Jefe Dpt. Marketing**
**Nintendo España**

1 Sí, por supuesto que la conocía. De alguna forma, representa la Biblia del sector de videojuego.

2 lo que quizá pueda tener el mayor potencial de ventas, sino lo que más innova y aporta a este sector. Esto, en mi opinión, ha permitido que Nintendo esté siempre muy presente en ella.

3 El mercado español de videojuegos cuenta con algunas revistas históricas de demostrada calidad. Creo que una nueva publicación con un nombre tan prestigioso como Edge aportará otra visión de este apasionante sector.

4 El mercado nacional es cada vez más maduro... y ¡la verdad es que el

pasa ›

## Edge, Sony-Ericsson y EA Mobile

# SORTEAN




> Un teléfono móvil Sony-Ericsson Z520i con el EA Sports 2006 FIFA World Cup, el videojuego oficial de La Copa Mundial de la FIFA 2006

> Un teléfono móvil Sony-Ericsson K300i con Tiger Woods PGA Tour 06, el juego de golf más avanzado del momento

## CÓMO PARTICIPAR:

**Basta con responder a la siguiente pregunta: ¿Como se llama uno de los boxeadores de *Fight Night: Round 3*?**

- ❑ Pablo Pérez
- ❑ Dave Edges
- ❑ David Haye

**marca la respuesta que creas correcta**

Nombre: ................................ Apellidos: ................................

Tel.: ................................ Dirección: ................................

C.P.: ................................ Población: ................................

Provincia: ................................ Edad: ................................

E-mail: ................................

**Juegas en:**

❑ Sony Playstation ❑ Xbox ❑ Nintendo GC ❑ PC ❑ Sony PSP ❑ Nintendo DS

Además juegas: ❑ OnLine ❑ En el teléfono móvil ❑ Otros

*Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid.*
*Si has acertado entrarás en el sorteo de los móviles más juego arriba indicados. Sólo un cupón por persona.*
*El resultado saldrá publicado en el número 3 de EDGE*

# Fórum

paso del tiempo le sienta fenomenal!

**5** Los juegos Touch Generations en Nintendo DS y el lanzamiento de Nintendo Revolution, sin duda.

**Javier Martínez-Avial**
**director de Marketing**
**Sony (SCEE)**

Desde Sony Computer Entertainment España damos la bienvenida a la revista EDGE a esta apuesta que hacen en nuestro mercado.

Estamos convencidos de que su lanzamiento ayudará a seguir consolidando la ya importante industria del videojuego que tenemos en España actualmente y a afianzarnos como una forma más de entretenimiento junto con el cine, la música, los libros, etc.

EDGE llega en un momento en el que la industria de los videojuegos se enfrenta a nuevos retos y oportunidades fantásticas con la incorporación, en nuestro caso, de PSP y con el próximo lanzamiento de PlayStation 3. Os deseamos mucha suerte.

**Sandra Melero**
**Brand Manager**
**Take 2**

**1** Sí.

**2** Su diseño puntero y los artículos, que tratan los videojuegos desde otros puntos de vista diferente a los que estamos acostumbrados.

**3** Una forma editorial enfocada a un público nuevo: el jugador adulto.

**4** Pienso que su estado es inmejorable: somos uno de los mercados más importantes para Europa y que estamos en pleno camino de maduración.

**5** la entrada efectiva de todas las consolas de nueva generación.

**Roberto Rollón**
**Director de Marketing**
**Ubisoft**

**1** Sí.

**2** La aportación de un punto de vista más cercano al entretenimiento.

**3** Depende de la evolución de su contenido. Deben salir a la calle los 12 primeros números para emitir un juicio.

**4** El futuro a corto plazo es muy interesante desde muchos puntos de vista: hay nuevos clientes, nuevas máquinas y el interés por el videojuego por parte de la sociedad crece rápido.

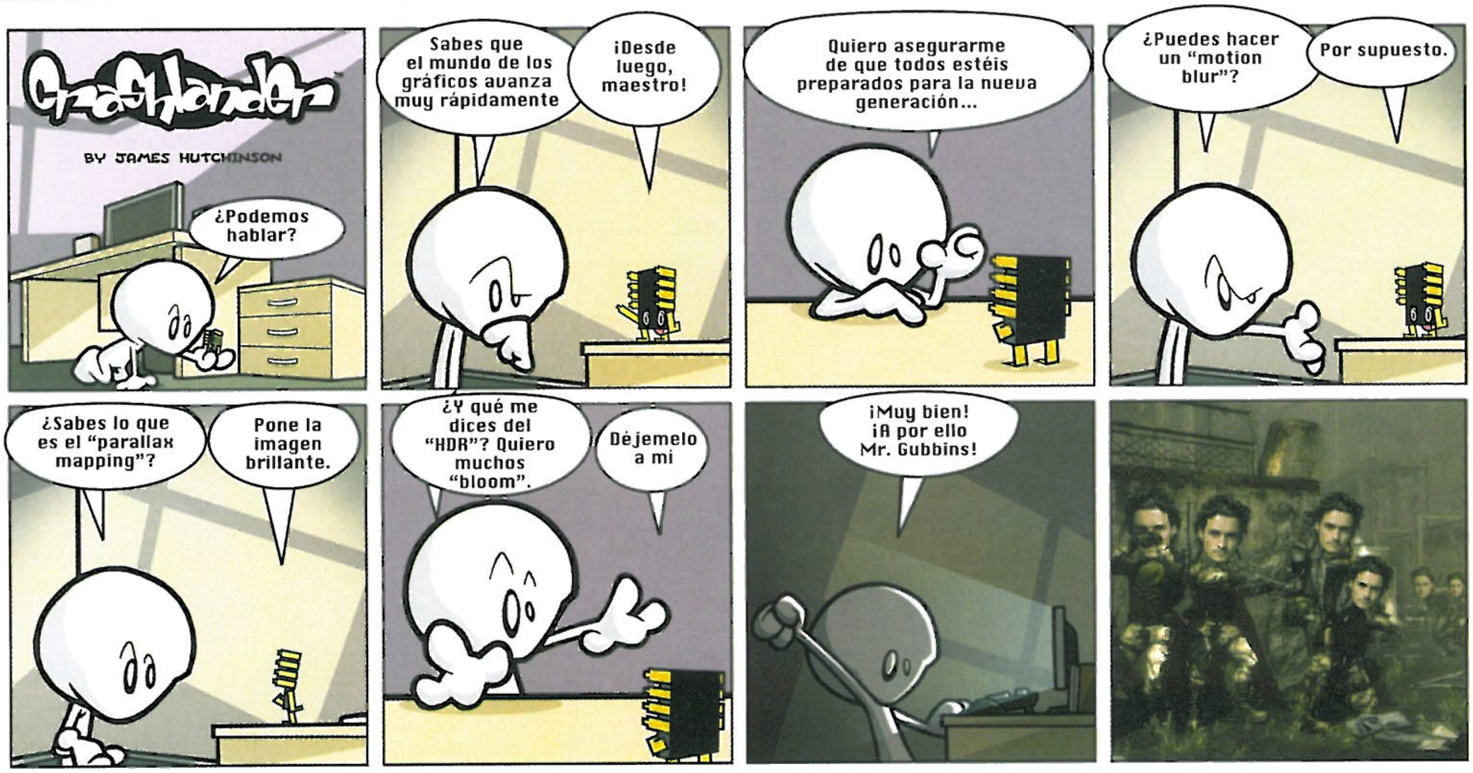
**5** Sinceramente, no lo sé.

**José María Hernández**
**Marketing Manager**
**Virgin PLAY**

Nuestra más sincera enhorabuena a Globus por hacer un sueño realidad.

Como anécdota personal, me gustaría comentar que, cada vez que he ido a UK, no podía pasar sin comprar EDGE, ya que para muchos es sinónimo de revista de culto y reverencia. Todos los amantes de los videojuegos, entre los cuales humildemente considero que me encuentro, deseábamos que un día, una de las revista de culto del mundo pudiera ser publicada en España y en español, y que fuera fácilmente accesible. Ese día ha llegado y desde Virgin PLAY, no podemos más que desear toda la suerte del mundo a este nuevo y prometedor proyecto, deseando que alcance el éxito y reconocimiento que ha cosechado la versión inglesa.

Este es tu espacio. Envíanos un e-mail **(revistaedge@globuscom.es)**, Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge. C/Covarrubias, 1, 1ª planta. 28010 Madrid




Visit the Crashlander archive at www.crashlander.com/edge

EDGE

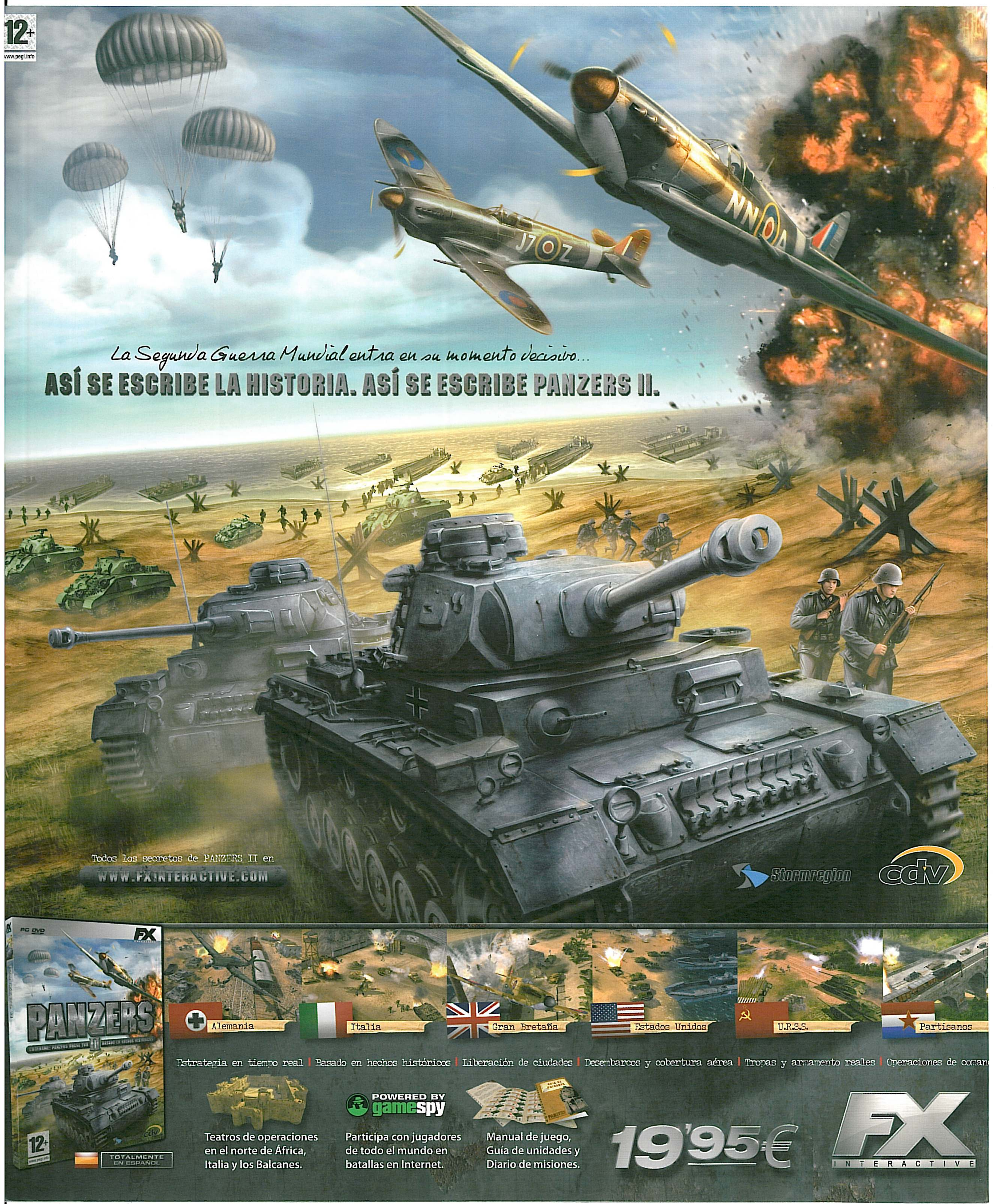
# Próximo número

Final Fantasy XII
Tomb Raider
Metroid Hunters
Grandia III
Ghost Recon AW



## ... y mucho más


ERROR
ALESSI


12+
www.pegi.info
La Segunda Guerra Mundial entra en su momento decisivo...
ASÍ SE ESCRIBE LA HISTORIA. ASÍ SE ESCRIBE PANZERS II.
Todos los secretos de PANZERS II en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
Stormregion
cdv
PC DVD
FX
PANZERS II
12+
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Alemania
Italia
Gran Bretaña
Estados Unidos
U.R.S.S.
Partisanos
Estrategia en tiempo real | Basado en hechos históricos | Liberación de ciudades | Desembarcos y cobertura aérea | Tropas y armamento reales | Operaciones de coman
Teatros de operaciones en el norte de África, Italia y los Balcanes.
POWERED BY gamespy
Participa con jugadores de todo el mundo en batallas en Internet.
Manual de juego, Guía de unidades y Diario de misiones.
19'95€
FX INTERACTIVE